

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№8
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Prey

Раскурив топор войны...

Titan Quest

Шмот снова решает

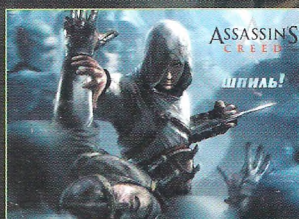
FlatOut 2

Прорыв!

В НОМЕРЕ:

Forbidden Siren 2,
Two Worlds, Warpath,
Bioshock, Tycoon City,
Marc Ecko's Getting
Up: Contents Under
Pressure, Dreamfall:
The Longest Journey,
Rogue Trooper, Sin:
Episodes, WCG 2006
UA, ESWC 2006,
Король и Шут, Trinity
Blood, AMD vs Intel,
Neverwinter Nights 2,
Starcraft: Ghost,
Savage 2 и Caesar IV

ПОСТЕРЫ



ISSN 1609-900008



Подписной индекс — 23852



Platinum

Golden

Під Владою Якості

Модний аксесуар

USB флеш драйв Платіnum та Голден

- Надійний металевий корпус
- Подарункова упаковка
- Моделі до 2 Гб
- Висока швидкість передачі даних
- Вага всього 12 грам



INTRO

А как вы справляетесь с расшалившимися нервами?

Знаете, крайне опасная штука, эти нервные срывы. Вот так вот ходишь, работаешь, книжки читаешь, людям улыбаешься. А потом возвращаешься как-то домой, открываешь свою сумку, а там – оторванная рука какого-то подонка, с которым тебе не посчастливилось ехать в одном трамвае.

Зинадин Зидан, безусловно, наш кумир, но ему, скажем прямо, никогда не стать лицом рекламных кампаний «Валидола» и «Персила». Хотя никто не поспорит, что капитан французов не подошел с головой к разрешению спорного конфликта. И, слава богу, я достаточно выдержан, чтобы придержать свои шовинистические мыслишки при себе и упомянуть о них деликатно, между строк. Например, между этих строк:

Первая строка.

Итальянски свою победу не заслужили!

Вторая строка.

Кстати, друзья, если на этом чемпионате вы составляли свой личный итальяно-французский разговорник, который в двух словах мог навести родство между похотливым парнокопытным и конкретным игроком сборной, то ни в коем случае не спешите его выбрасывать. Для тех, кто не знал, в нашей группе на грядущем чемпионате ЕВРО-2008 – сразу и нынешний чемпион, и вице-чемпион мира. По крайней мере, так утверждает председатель жеребьевочной комиссии – месье Адольф Гитлер, или как там его. Хотя, быть может, еще произойдет чудо, и нам заменят их на кого-нибудь попроще, например, на команду морских котиков, НАТОвских убийц с пистолетами-пулеметами. Ну а вдруг?

Счастливо вам догулять остаток лета. И помните – не всякий спор можно разрешить мощным ударом головы в грудь. А если вам кто-то будет утверждать обратное – зарядите ему как следует лбом в солнечное сплетение!

by Olmer



Содержание

Girl of the Month	Sin: Episodes	2
MeraGame	FlatOut 2	4
	Forbidden Siren 2	8
Ждем-с!	Two Worlds	12
	Warpath	16
	Bioshock	20
To play or not to play	Tycoon City	24
	Prey	28
	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	35
	Dreamfall: The Longest Journey	36
	Titan Quest	38
	Rogue Trooper	42
	Sin: Episodes	46
Clubничка	WCG 2006 UA: Новые этапы отборочных	50
	ESWC 2006: Как наши Францию не покоряли	52
Чувааак!	Король и Шут	54
Animania	Trinity Blood	56
Железный Boom!	AMD vs Intel: Новые пределы ускорения	58
ARTподготовка	Как дизайнеры готовятся к выходу Neverwinter Nights 2, StarCraft: Ghost, Savage 2 и Caesar IV	62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный адтоп;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-Life).

«Шпили!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 8 (57), серпень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор

О. Лішук, О. Гусленко
Літературний редактор
Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 14.07.2006.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні

«Новий друк».

Зам. №06-4599

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.



АД ГЛ Телеком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 236-89-89 www.italcom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,

вул. Половецька, 3/42

Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь» 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали
фірм-виробників та матеріали з сайтів
www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

MISS

«ШПИЛЬ!»
август



sin
EPISODES

НЕБУВАЛІ ЦІНИ! ДО ВІДКРИТТЯ НОВОГО МАГАЗИНУ!

ГігаБайт

Найбільший спеціалізований комп'ютерний магазин в Україні!

Комп'ютер Storm®

- На базі процесора Intel® Celeron® J 326 2.53 GHz
- Материнська плата на базі чіпсета Intel® 865GV
- Оперативна пам'ять DDR 256 MB PC3200
- Жорсткий диск 80 GB
- Інтегрований VGA Intel® Graphics Media Accelerator
- Оптичний комбо-привід DVD-ROM + CD-RW
- Корпус 300W



999 грн.

Гарантія 2 роки

М **Республіканський стадіон, ТК «Олімпійський»**
✉ вул. Червоноармійська, 72, тел.(044) 501-23-08

АДРЕСИ ІНШИХ МАГАЗИНІВ МЕРЕЖІ ГІГАБАЙТ:

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| М Петрівка, пр. Московський, 16 | ✉ Троещина, пр. Маяковського, 10 |
| ☎ (044) 501-03-18, 419-81-88 | ☎ (044) 515-84-75, 536-09-23 |
| М Майдан Незалежності, | М Мінська, вул. Тимошенко, 21 |
| ✉ вул. Велика Житомирська, 6 | ☎ (044) 426-17-02, 426-14-31 |
| ☎ (044) 279-22-15, 279-86-43 | |

ВІДДІЛ ОПТОВИХ ПРОДАЖІВ

- ✉ Либідська, вул. Філатова 1/22
☎ (044) 528-83-30, 501-60-42

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ «7*7*7» ВІД «КРЕДИТПРОМБАНКА»!

Оформлення кредиту за 30 хвилин! Більш детально дізнайтеся в магазинах «ГігаБайт».

* Термін дії акції з 15 серпня по 15 вересня 2006 року. Кількість обмежена. Конфігурація може бути доповнена за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

Логотип Storm - товарний знак ТОВ «Компас-сервіс» та ТОВ «Компас Трейд».

Інші гарячі пропозиції до відкриття нового ГігаБайту шукайте на www.gb.ua

Название игры: FlatOut2

Жанр: racing

Разработчик: Bugbear Entertainment, www.bugbear.fi

Издатель: Vivendi Games, www.vugames.com

Издатель на территории СНГ: Бука

Системные требования: процессор с частотой 1,4 ГГц, 256 Мб оперативки, 32 Мб видео

Желательно: процессор с частотой 1,7 ГГц, 512 Мб оперативки, 128 Мб видео

Сайт игры: www.flatoutgame.com

Оценка:	12
Графика:	10
Геймплей:	12
Звук:	12
Управление:	11
Физика повреждений:	12
Физика поведения машины на трассе:	10

С возвращением!

Конец 2004 года стал переломным периодом для многих гонщиков. Финны организовали забавные соревнования по проселочным дорогам. Такие, где можно безнаказанно таранить противника и сбивать все, что попадет на дороге. Даже более того: беспредел поощрялся свежей

порцией волшебной жидкости, которая чудным образом ускоряла машину.

А в перерывах между заезда-

ми водилы развлекались, совершая экстремальные прыжки из машины через лобовое стекло и устраивая гонки на выживание.

Вполне естественно, что гонщики всего мира забросили ночные заезды на стритрейсинговых тачках и отправились в придуманный финнами мир FlatOut, надолго занявший свое авторитетное место в индустрии развлечений. Вроде бы идея гонок на выживание лежала на поверхности, но толково внедрить ее в наши компьютеры до Bugbear Entertainment так никто и не смог.

Спустя полтора года...

Спустя некоторое время восторг

от FlatOut незаметно угас. Гонщики снова сели за руль современных тачек и рассекали по улицам NFS: Most Wanted, а любители экстрима отправились на отстрел соперников в Crashday.

Рецепт, как сделать хороший сиквел к хорошей игре, давно известен. Если игра действительно была правильной и понравилась людям, то разработчикам нужно просто сделать «еще того же и побольше». В случае с FlatOut девелоперы не промахнулись и сделали все как нужно. Игра сохранила дух и атмосферу первой части, а геймплей стал занятней и интересней.

Здорова, FlatOut! чего-то ты изменился немного... постарел? а не, наоборот похорошел!

То же самое меню, управляемое все той же клавиатурой, мышка в игре даже не задействована. При первом знакомстве со второй частью FlatOut сложилось впечатление, что прошедших лет как и не бывало, будто перед нами та же игра почти двухлетней давности.

Чуть позднее

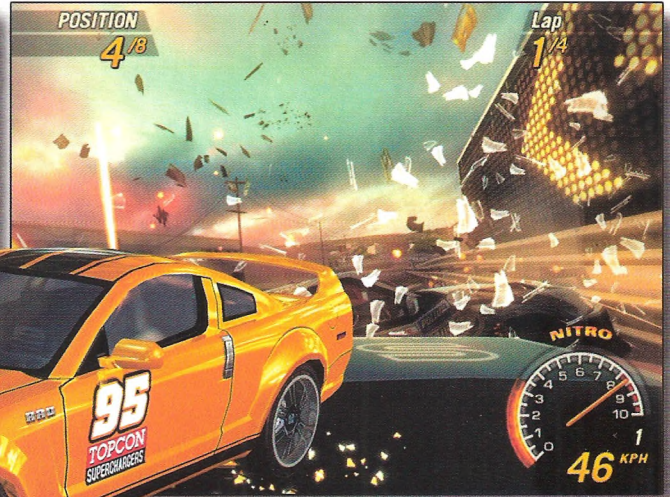




замечаешь незначительные, на первый взгляд, новшества в геймплее и переработанный режим карьеры. А когда попадаешь на трек, понимаешь: годы пошли игрушке на пользу. Предлагаю ознакомиться со всем по порядку.

Для начала стоит выделить обновленный и доработанный режим карьеры. Он, пожалуй, самый интересный. Все стандартно: есть деньги, на которые нужно купить автомобили и доработать их. Машины бывают трех типов: для дерби, для гонок и для стритрейсинга. Соответственно, и карьера

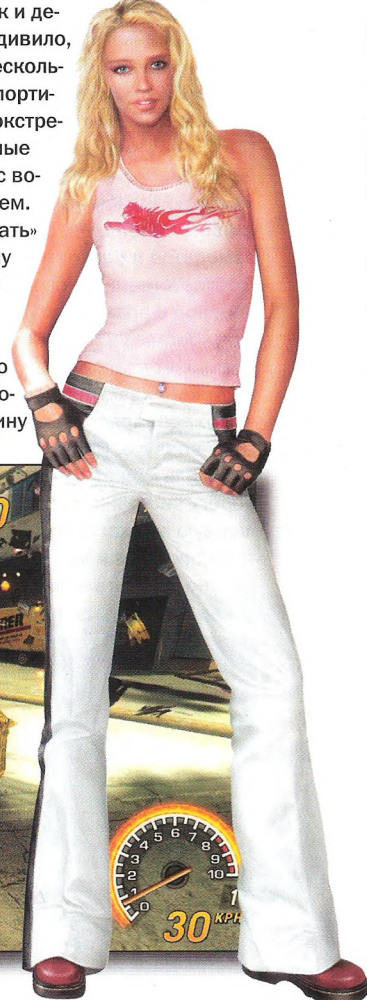
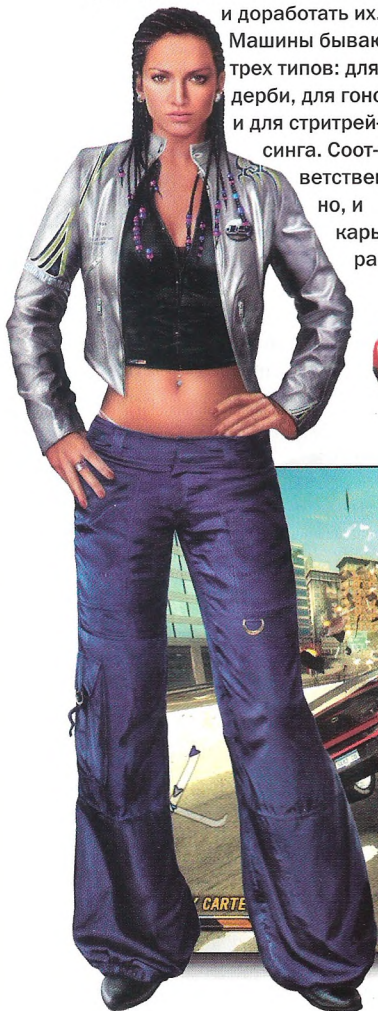
разделена на три части, в каждой из которых, в свою очередь, есть много небольших чемпионатов и специальных заездов. Вроде бы все стандартно и ничем не отличается от похожих игр. Но фишка в том, что во FlatOut нам дают полную свободу выбора. Можно проехать один чемпионат на древней колыхаге для дерби, а второй – на суперсовременной тачке для стритрейсинга. Чемпионаты проходятся не по порядку, тут тоже все свободно. Доступны, правда, не все сразу – они открываются по несколько по мере прохождения игры. Точно так же и новые машины.



На чемпионатах и одиночных гонках зарабатывается денежка; чем краше результат – тем больше заплатят. Финансы распределяются на новые автомобили и апгрейды для них. Внешне машинки дорабатывать нет смысла – все равно разобьются, поэтому в игре нет обвесов, спойлеров и прочих украшательств. Зато можно довести до ума движок, ходовую и, чтобы тачка не так быстро развалилась, укрепить корпус. Апгрейды положительно влияют на поведение автомобиля, а цены на устанавливаемые запчасти отлично сбалансированы. Сразу машину по полной не модернизируешь, придется поработать рулем и педалями. А если запустишь ее совсем или вовремя не оседлаешь нового железного коня – пройди следующие чемпионаты будет о-о-очень тяжело. Эко-

номическая составляющая вместе со свободой действий делает карьеру весьма азартной и интересной, такой, что хочется дойти до конца во что бы то ни стало. А ведь она длинная, никто не скажет, что на нее хватит пары-тройки часов.

Разовые заезды и гонки по кольцевым трекам не особо интересны. В них уже нет того, что притягивает и заставляет играть дальше снова и снова. Мы просто соревнуемся, без ставок и денег. Удивило, что несколько испортились экстремальные игры с водителем. «Бросать» водилу через лобовое стекло в высоту, длину





или на меткость уже не так интересно, как в первом FlatOut. Во-первых, теперь уже не придется регулировать силу выталкивания водителя из кабины. А во-вторых, разукрашенные в клоунский вид машины для шоу, кроме недовольства, не вызывают никаких эмоций. Зато порадовал режим сетевой игры и возможность сразиться с другими игроками в онлайн.

В остальном игровой процесс ничуть не изменился. Мы снова можем погонять по загородным лесам и дорогам на бешеной скорости, сбивая все на своем пути и добивая автомобили оппонентов. Того, что можно сбить своей машиной, на трассах очень много. Уйма всяких столбиков, фишек, билбордов, заборов, самолетов и бензозаправок (соответственно, все взрывоопасное шарашает не по-детски). Остался и принцип «чем больше врезался – тем больше ускорения». Только теперь нитро добавляется и при полетах в воздухе. Соответственно, водитель может проехать всю дорогу чисто и набирать волшебную жидкость только на трамплинах или же беспредельно крошить весь трек, убивая машину, но почти не

выключая режим постоянного ускорения. Кстати, машинки здесь покрепче, чем раньше, тем более что можно делать апгрейды прочности корпуса.

Братишка, а ты стал лучше выглядеть! Хорошо кормили, наверное...

По части графики FlatOut2 может спорить с лучшими рейсинговыми играми, включая последний Need for Speed. Машинки смотрятся отменно, хотя они и не лицензированы. Ну да, кто же захочет выдавать лицензии такой игре, где тачки можно превратить буквально в мя-

тые куски железа. Модель повреждений просто идеальна, и каждое соприкосновение автомобиля с окружающей средой не только видно внешне, но и отражается на его поведении. В то же время нет такой сильной склонности тачек к поломкам, как в GTA, где чуть ли не севшая на капот птичка может стать причиной аварии.

Кроме автомобилей, детально прорисованы и уровни. Они очень разнообразны и продуманы. Хотя некоторые участки будут повторяться на протяжении игры, а количество само-

летов на треках иногда зашкаливает за возможный допустимый уровень. Но это не мешает насладиться ярким желтым

солнышком, зеленой травкой, деревьями и красивым желтогорячим песком, которым усыпаны загородные самодельные треки. Красоту происходящего не передать словами. На скриншотах вы можете видеть только некоторые игровые моменты, запечатленные в плоскости. В движении же все намного красивее и динамичнее.

С возвращением! Всегда рады, что называется

Пару лет назад FlatOut вышел без всякой шумихи, не в пример многим современным гоночкам. Он завоевал уважение и стал популярным только за счет высокого качества, а не из-за шумной рекламной кампании или раскрученности бренда. Сейчас же вторую часть мы встречаем с радостью и надеждемся, что следующие игры серии FlatOut будут как минимум не хуже.

СанСаныч



Delfics®

КОМП'ЮТЕРИ

ВІДКРИЙ СВІТ ЗНАНЬ З РОЗУМНИМ ДРУГОМ!



2699
ГРН.



USB Flash Drive на 512 MB в подарунок**

Термін дії акції з 1 по 31 серпня 2006 року*

ПК Delfics® DDS

- На базі двоядерного процесора Intel® Pentium® D 805 2.67 GHz
- Материнська плата на базі чіпсета Intel® 945P • Оперативна пам'ять DDR II 512 MB PC4200 • Жорсткий диск 160 GB Serial ATA
- Графічний акселератор Sapphire ATI Radeon X1600 Pro 256 MB/128 bit
- Оптичний привід з двошаровим записом DVD±RW
- Корпус KM Korea Pro 300 W

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

City.com www.city.com.ua

«ГігаБайт» www.gb.ua

«Домотехніка»
www.domotekhnika.com

КИЇВ
пр. Московський, 23-а
(044) 501-01-01

вул. А. Малишка, 3
(044) 502-00-55

пр. 50-річчя Жовтня, 6-г
502-00-66

«METRO Cash & Carry Україна»
www.metro.ua

КИЇВ
вул. Червоноармійська, 72
(ТК "Олімпійський")
(044) 501-23-08

вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43

пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23

пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88

вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02, 426-14-31
вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-99

СИМФЕРОПОЛЬ
вул. Гоголя, 15
(0652) 51-01-68, 51-01-67

КИЇВ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67
вул. Р. Окіпної, 3
(044) 516-83-59, 517-49-13
ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
(044) 206-42-24, 25, 26
пр. Маяковського, 17
(044) 546-25-94

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у магазинах.

Гарантія на ПК Delfics® — 3 роки.
ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

* — Кількість обмежена.

** — Подарунком вважається придбання товару за 1 грн.

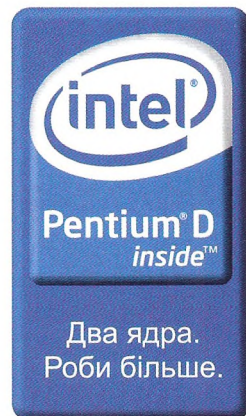
Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

Відділ оптових продажів DGTech

вул. Філатова 1/22, тел. 528-83-30, 501-60-42

З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com

Логотип Delfics - товарний знак ТОВ «Комп'юсервіс» та ТОВ «Комп'юс Трейд». Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vliv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, i Xeon Inside Pentium є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.



FORBIDDEN
SIREN²

Название игры: Forbidden Siren 2
Жанр: Survival Horror
Издатель: Sony Computer Entertainment
Разработчик: SCEJ
Сайт: www.forbiddensiren2.com

ОЦЕНКА: 12
Графика: 11
Геймплей: 12
Управление: 10
Звук: 12
Сюжет/концепция: 11

Когда оживают ЛЕГЕНДЫ

Последнее время многие разработчики и издатели большей частью ориентируются на выпуск коммерческих игр, где основной упор делается на массовость (а массовость в определенной степени подразумевает безликость). Компания SCEJ решила сделать ставку на проекты с «собственным лицом» и выпустить Forbidden Siren 2 – продолжение неординарного Survival Horror, вышедшего в 2004 году.

Остров Теней

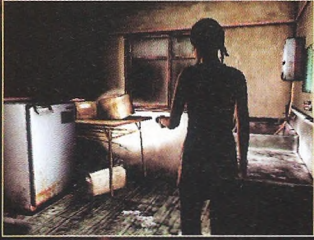
Еще 29 лет назад остров Ямидзима, расположенный неподалеку от берегов Японии, был райским уголком для всех его обитателей и посетителей. Пристанище одиноких романтиков, заядлых путешественников и просто заблудших душ – этот кусочек суши не таил в себе никакой угрозы. Вокруг, насколько видит глаз, к вершинам гор вздымаются густые волны леса, скрывая под собой узкие извилистые тропки, пещеры и ниспадающие со скал

холодным потоком водопады. А в самом центре острова притаился небольшой уединенный городок, окруженный с трех сторон необычайно красивыми скалами. Ямидзима был настоящим оазисом для проживающих здесь людей, но события одной ночи в корне изменили его жизнь, превратив в обитель страха – остров Теней.

Однажды в полночь во время сильного шторма произошел обрыв подводного кабеля, в результате чего жители остались без электричества.

Все бы ничего, но одновременно с этим все население острова бесследно исчезло. С того момента прошло уже немало лет, однако ключ к разгадке мистических событий той ночи так и не был найден.

Действие игры разворачивается в наши дни. По разным причинам на острове одновременно оказались 14 человек: редактор журнала, занимающийся поиском материала для эксклюзивного репортажа, слепой писатель-романист и его преданный пес, гадалка,



вор, скрывающийся от полиции, двое солдат подразделения Self-Defence Force, попавшие в шторм и оказавшиеся на острове, загадочная молодая девушка и некоторые другие люди. Каждый из них думал, что в этом пустынном месте опасность ему не грозит. Но ровно в полночь, в тишине, окутавшей заброшенный город, зазвучал зов сирены. Морские волны окрасились в багровый цвет, и из воды вышли темные силуэты, похожие на людей. Как оказалось, те, о ком слагают легенды, действительно существуют...

Бойся тех, кого воспевают легенды

Хотите вы в это поверить или нет, но первая часть Forbidden Siren была гениальной по концепции игрой в жанре



Survival Horror, такой же, как и Silent Hill 2. Ее единственным недостатком был чрезмерно сложный игровой процесс (зачастую догадаться, как открыть тот или иной второстепенный квест, вообще не представлялось возможным без посторонней помощи). В Forbidden Siren 2 авторы исправили фактически все недоработки, привнес в игру ряд значительных нововведений.

Как и прежде, вам предстоит управлять обычными людьми, а не супергероями, которые и в огне не горят, и в воде не тонут, владеют не одним десятком видов единоборств да еще и обладают специфическими способностями (вроде возможности видеть сквозь стены или, в крайнем случае, подглядывать в замочную скважину). Ваши подопечные



особой выносливостью не обладают, сражаются плохо (за исключением солдат), а некоторые – так вообще фактически беспомощны (например дети или слепой писатель). Их главное «оружие» – это возможность видеть мир чужими глазами. Данная функция реализована в игре посредством системы Sight Jack, позволяющей героям проникать в чужой разум, дабы видеть и слышать все, что видит и слышит оказавшийся поблизости человек или противник.

Каждый герой воспринимает телепатические сигналы, словно антенна. Чтобы «настроиться на волну» находящегося рядом человека или врага, необходимо медленно вращать аналоговый джойстик. Настроив и зафиксировав изображение, игрок мо-



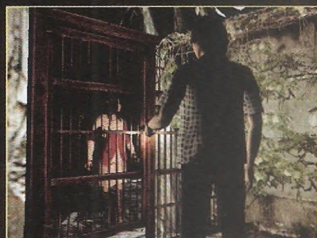
жет узнать, где в данный момент притаился враг, а также получать необходимые сведения о том, насколько опасно то или иное место.

Инновацией в системе Sight Jack стало введение возможности видеть окружающий мир также глазами животных: собак или птиц. Например, используя зрение своей собаки-поводыря, слепой писатель может свободно передвигаться по острову, избегая столкновения с противниками. Помимо этого некоторые герои могут посредством Sight Jack манипулировать некоторое время противниками или видеть, каким было то или иное место в прошлом. Согласитесь, подобные нововведения позволяют в значительной степени разнообразить игровой процесс.



Что же касается противников, то, помимо мертвых каннибалов сибито, в игре появились еще более опасные монстры ямибито. Для читателей, не знакомых с первой частью игры, скажу, что сибито — это люди, которых изменили кровавые воды моря, превратив в нежить. В отличие от обычных зомби, у коих напрочь отсутствует разум, сибито обладают кое-каким интеллектом. Они достаточно хорошо умеют бегать, обращаться с холодным и огнестрельным оружием, звать на помощь своих собратьев и отслеживать жертву. Например, некоторые сибито носят при себе фонарики — они помогают им в поисках живых. При этом, если враг заметил вдалеке движение или свет от вашего фонаря, это еще не означает, что он тут же бросится атаковать. Вполне возможно, он предпочтет подойти ближе и убедиться, что вы действительно не мертвец. Это достаточно интересный подход, особенно если учесть, что зомби из других игр ничего подобного делать не умеют.

Но вернемся к нашим новым противникам — ямибито. Эти создания, за исключением мертвенно-бледного оттенка кожи, внешне практически ничем не отличаются от обычного человека. Иначе их еще называют Людями Тьмы. Ямибито обладают высокоразвитым интеллектом, большой физической силой, стойкостью к повреждениям и экстраординарными способностями. Их трудно проследить или обнаружить, так как ямибито не заметны в тени, да



и появляются, как правило, неожиданно. Впрочем, исчезают они также неожиданно, как будто их и не было. Фактически их единственное слабое место — это боязнь света. Здесь перед игроком сразу же ставится выбор: отключить фонарь, дабы не привлекать внимание рыскающих по округе сибито, или включить фонарик (как вариант — самому оказаться возле источника света, это может быть уличный фонарь или свет от автомобильных фар) и вступить в схватку с ямибито.

Отметим, что значительные изменения коснулись и боевой системы игры. Так, например, отныне персонажи могут не только использовать огнестрельное оружие, но и заимствовать боеприпасы и вооружение поверженных в схватке противников. Кроме того, отныне ваши напарники также принимают участие в боях, а не просто стоят за спиной или прячутся в укрытие, как это было в первой части игры. Это особенно актуально, если вас с разных сторон начинают атаковать сибито и ямибито. Радует и тот факт, что союзники не промахиваются и действительно помогают вам в сражениях, а не хаотично бегают вокруг, паля в разные стороны.

Также в игру была введена возможность использовать транспортные средства, благодаря чему можно не только намного быстрее выполнить поставленные перед вами задачи и достигнуть конечного пункта назначения, но и значительно сократить поголовье врагов, сбивая супостатов, возникающих у вас на пути.

Однако самой главной новостью все-таки стал тот факт, что теперь некоторых противников можно действительно убить. Как известно, изначально в *Forbidden Siren* все враги были бессмертны,



т. е. независимо от того, оглушите вы его кочергой, зарубите топором или разрядите всю обойму из револьвера, монстр просто «засыпал», а по прошествии двух минут снова пробуждался и принимался за свое обычное занятие (патрулировал местность, занимал снайперскую позицию на крыше или просто вскапывал грядки в огороде). В *Forbidden Siren 2* монстров можно убить при помощи света. Правда, это не всегда легко сделать. Во-первых, противники далеко не идиоты и умеют вовремя ретироваться. Во-вторых, персонажи изначально в несколько раз слабее любого врага, поэтому намного предпочтительнее использовать тактику скрытности, нежели идти напролом. Это особенно актуально, если ваш подопечный — ребенок или подросток.

У меня есть карта

Как и предыдущая часть, *Forbidden Siren 2* изобилует головоломками и второстепенными заданиями, выполнение которых в итоге приводит к получению бонусных роликов или дополнительно (более расширенному) окончанию игры. Так вот, чтобы игрок не ломал себе голову, не зная, куда идти и что делать, авторы все дополнительные квесты обозначили на карте. Поэтому, открыв меню и просмотрев карту, вы теперь сможете увидеть весь список сценарных заданий. Причем не каких-нибудь замысловатых «А найди-ка нам священное барахло, сокрытое во тьме», а четко сформулированные «Возьми ножницы в комнате 312» или «Проруби проход в полу третьего этажа». Так что отныне карта — это просто незаменимая вещь. Впрочем, все эти подсказки доступны, только если вы играете на легком или нормальном уровне сложности.



Это игра или фильм?

Одним из главных достоинств *Forbidden Siren 2* является великолепная графика (по меркам PlayStation 2), благодаря которой игра отчасти походит на настоящий мистический триллер. Отметим, что все персонажи имеют реальных прототипов, а 85 % сцен анимировано при помощи motion capture. Сами же модели героев отличаются реалистичным отображением лиц и прекрасной мимикой.

Еще одним интересным моментом является тот факт, что, приступая к работе над проектом, разработчики объездили всю Японию, фотографируя различные пустыри, свалки, развалины старых домов и заброшенные селения. Дело дошло до того, что авторы специально требовали разрешения у местных властей для осмотра некоторых запрещенных к посещению территорий. Всего ими было отснято более 30 тысяч фотографий, с которых впоследствии создавались интерьеры и экстерьеры *Siren 2*.

В заключение отмечу, что разработчикам из SCEJ удалось реализовать почти все обещанные идеи, что наверняка поднимет их авторитет еще выше. *Forbidden Siren 2* — игра высокого качества, что выводит проект на один уровень с такими флагманами жанра, как серии *Silent Hill Resident Evil* и *Fatal Frame*. Отличный подарок для всех поклонников жанра Survival Horror.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*

В тилу



*За версією Gameland Award 2005

BEST
WAY



© 2006 ЗАО «1С». Всі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, В тилу ворога II, Фірма «1С», Бест Вей

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

Название: Two Worlds**Разработчик:** TopWare Interactive**Издатель:** TopWare Interactive/ZUXXEZ Entertainment**Жанр:** RPG**Дата выхода:** 4-й квартал 2006 года**Официальный сайт:** www.2-worlds.comTwo
WORLDS

И целого мира мало? Получите сразу два!

Через месяц начнется осень, золотая осень громких имен и ожидаемых гигантов жанра RPG – Neverwinter Nights II, портированного Jade Empire, Gothic III. В том, что все они появятся, сомневаться не стоит – рано или поздно, так или иначе, но появятся. А вот чего ждать после? Почти мифического, но такого желанного Fallout 3? Или надеяться, что Baldur's Gate все же реанимируют? Нет, фигурки, и не надейтесь, хотя надеж-

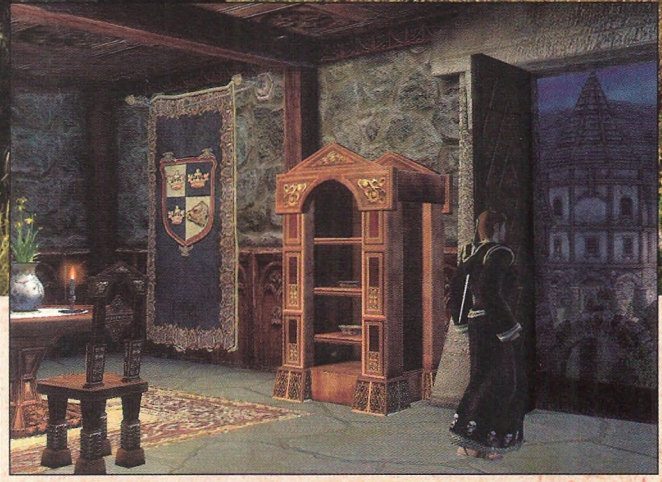
да, по общепринятому мнению, и должна умирать последней. Чужие лавры не дадут спать спокойно гораздо большему, чем вы думаете, числу людей. А значит любителей и ценителей ролевых игр в скором времени ожидают новые интересные проекты. Одним из них является игра под названием Two Worlds.

Переставьте себе фэнтезийный мирок, почти всецело и полностью укладывающийся в общепринятые рамки. Силы Добра в лице людей и их союз-

ников испокон веков сражаются с ордами Зла – орками, троллями прочей нечистью. Всё, как всегда, сами знаете. И вот в одной глобальной битве пал темный бог с трудно переводимым именем Aziraal. Орки, утратив своего божественного лидера и покровителя в одном лице, сразу резко приуныли, а затем отступили в южные пустоши.

С тех пор прошли тысячи лет, и потихоньку между всеми народами, племенами и расами установилось некое подобие

мира. Возможно, так бы продолжалось еще многие поколения, если бы не геологическая экспедиция гномов, в результате которой в горах случайно был найден странный храм служителей неведомого культа. Сильные мира того тут же решают, что это гробница уже порядком подзабытого бога орков, и начинают мутить воду, призывая к оружию. Но настоящая опасность кроется совсем в другом месте... Таков фон, на котором развиваются основные события игры.



Главный герой, молодой и красивый, в сопровождении сестры и компании приятелей-наемников бесшабашно путешествует по тем же горам, что и упомянутая экспедиция гномов. Их маленький отряд заходит в странную долину, из которой выбраться удастся только герою, да и то потому, что его спасет неизвестный маг. В итоге протагонист справедливо решает отомстить и выяснить, что случилось с его обожаемой сестренкой...

Вот с такой печальной ноты и начинаются эпические странствия главного героя, ведомого по невероятно запутанной сюжетной линии волей судьбы и рукой игрока. Следует сказать, что события игры будут развиваться в очень быстром темпе, что подразумевает множество битв, но и не меньшее количество разговорных заданий.

Основная особенность Two Worlds – динамичность и грандиозный размах событий, исход которых незамедлительно повлияет на судьбу главного героя, всего мира или отдельных его регионов.

Игровая вселенная велика – несколько огромных городов, где можно бродить просто до бесконечности, десятки населенных пунктов поменьше и просто неприличное количество мелких локаций. «Ну и что? – скажет здравомыслящий поклонник RPG, – такое было и в Sacred, только толку никакого, все равно везде приходилось заниматься одним и тем же – крошить врагов в капусту». Но, в отличие от большинства сегодняшних ролевиков (читай – полноценных боевиков), здесь у нас будет свобода действий и возможность выбора. По этой части

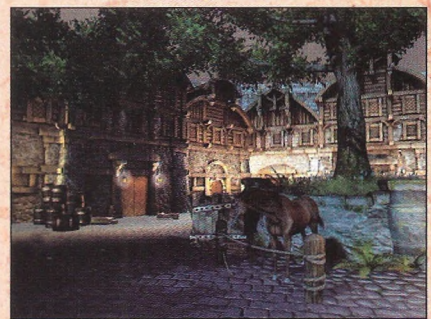
Two Worlds бросает вызов даже самому Fallout. Выходки протагониста, все его сделки и темные делишки с сильными мира того, различными организациями, властями тут же отразятся не только на отношении к нему NPC, но и на устройстве мира и многом другом. Подобного не было даже в The Elder Scrolls IV: Oblivion, и очень хочется верить, что мультиплатформенность не станет помехой для осуществления всех замыслов разработчиков. Владельцы консолей к такому относятся с опаской, поскольку привыкли думать спинным мозгом, вместо головного, – сказывается главная особенность платформенных игр.

Однако в силу современных тенденций действия в Two Worlds ожидается предостаточно. Воевать в реальном времени придется часто, но

не постоянно. Бои будут проходить в полуавтоматическом режиме. Кое-что, например простые удары, персонаж сможет выполнять самостоятельно, а вот более сложные действия – применение магии, использование лечебных средств, специальных умений и комбо-ударов – должны выполняться игроком.

Персонаж может специализироваться сразу в нескольких дисциплинах из разных областей знаний – военное ремесло, магия или социальные навыки. Обучаться различным премудростям предстоит у мастеров и в гильдиях, а уж наставников будет немало.

Только вступив в гильдию и послужив ей верой и правдой некоторое время, герой получит доступ ко всем местным секретам и тайнствам – мощным заклинаниям, артефактам





и высокоуровневым умениям. Некоторые гильдии могут находиться в состоянии войны, и выбирать придется очень осторожно, к тому же от выбранной гильдии зависит исход игры.

Конечно, не все придут в восторг от обилия батальных эпизодов, да еще и в реальном времени, однако по сути своей боевка в игре очень тактична и требует определенной смекалки. Даже прокачанный по полной программе герой не будет страдать синдромом «ходячей мясорубки», однако и не развалится от одного плевка крепкого монстра. Обилие всевозможных тактик наверняка

привлечет внимание ценителей интеллектуальных RPG.

Помимо стандартного развития протагониста – вышибания экспы из монстров и повышения уровня, игроку необходимо выполнять множество других действий, ранее носивших чисто декоративный характер. Главная особенность любого персонажа – уникальность: атрибуты, характер и базовые навыки определяют его манеру поведения в игре. Как и любому другому человеку, протагонисту придется есть, пить, спать, испытывать стрессы и получать ранения. Или голодать, мучаться жаждой и бороться

с депрессией и мигренью. Что из перечисленного шутка, а что нет – сказать сложно.

Любопытно, что в процессе развития персонажа предусмотрена возможность «отката» заученного материала. В определенных случаях герой может «забыть» одни умения, а потом с чистой совестью приниматься за изучение других. Прокачка собственного аватара – процесс весьма интенсивный, скучать не будете. Так что менять профессии, скорее всего, придется не раз и не два.

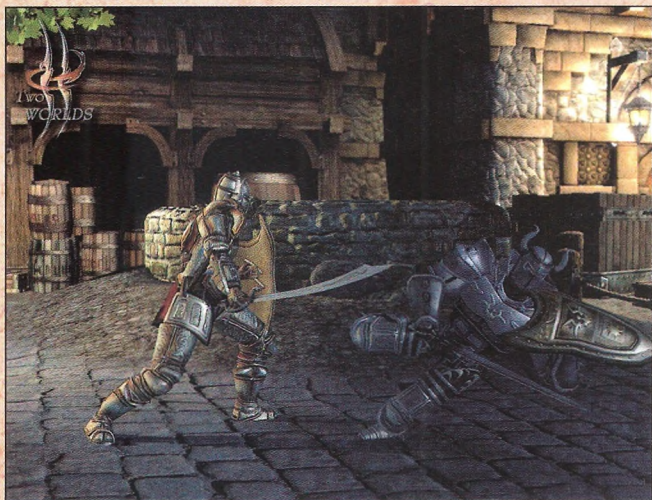
Такое разнообразие умений подразумевает соответствующее количество оружия, иного снаряжения и артефактов. С этим все в полном порядке – комплекты, раритетные и уникальные предметы, – многие вещи игра генерирует случайным образом, а это всегда интересно. Простой, интуитивно понятный и знакомый геймеру интерфейс призван дать максимум полезных сведений и в то же время не портить вид. Различные режимы камеры покажут происходящее на экране в самом выгодном свете.

Как и любая современная игра, Two Worlds может похвастаться великолепной графикой, включающей в себя навороченную смену погодных

условий и специальную технологию улучшенного отображения травы и крон деревьев. Обещана полная поддержка пиксел-шейдеров 2.0 и 3.0, HDR, многопроцессорных систем, а также технологий SLI и CrossFire. Разработчики прикрутили к игре уникальную систему отображения теней – одну из своих собственных прогрессивных разработок. После такого перечисления визуальных «наворотов» с улыбкой вспоминаются те времена, когда ролевые игры считались гуманными в плане системных требований.

Two Worlds четко претендует на лавры всех общепризнанных хитов жанра, амбициозности проекту явно не занимать. Остается только ждать и надеяться, надеяться и ждать... А там посмотрим, насколько правдивым оказалось обещанное. Ждать осталось недолго – в Германии Two Worlds намерен появиться на прилавках в канун Рождества, мировой релиз состоится чуть позже. Такие сроки выбраны не случайно – к тому времени народ как раз наиграется в осенние хиты и захочет чего-то новенького...

Алексей «The Lich» Лещук





БрендРоку

В НОМІНАЦІЇ "БЕЗДОГАННА РЕПУТАЦІЯ"

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

№7/8'2006

150

MobileRadio

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ
Samsung SGH-E900

ЖУРНАЛ №1

1

ПРО
МОБИЛЬНУ ТА
ЦИФРОВУ ТЕХНІКУ
В УКРАЇНІ

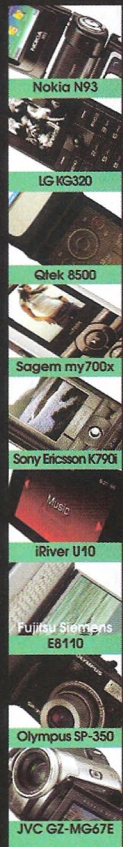
150

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

№7/8'2006

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 В УКРАИНЕ О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ И ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ
Samsung SGH-E900

СЕНСОРНЫЙ
СЛАЙДЕР ДЛЯ
СТИЛЬНОГО
БИЗНЕСМЕНА

ПРИДОРОЖНЫЙ
ИНТЕРНЕТ
УДАЛЕННЫЙ
ДОСТУП НА
ПРАКТИКЕ

ДОМАШНЕЕ
ВИДЕО
МЕНЮ ДЛЯ
НАЧИНАЮЩЕГО

В ОТПУСК
С ЦИФРОЙ
ПАМЯТКА
ОТЪЕЗЖАЮЩЕМУ

5 МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ
БЮДЖЕТНОГО КЛАССА

Motorola C168, Nokia 1600, Samsung C120
Siemens A31, Sony Ericsson J220i



В ОТПУСК
С ЦИФРОЙ
ПАМЯТКА
ОТЪЕЗЖАЮЩЕМУ

5 МОБИЛЬНЫХ
ТЕЛЕФОНОВ
БЮДЖЕТНОГО
КЛАССА

Motorola C168, Nokia 1600, Samsung C120, Siemens A31, Sony Ericsson J220i

ВСЕ О
РОУМИНГЕ
КАК ОСТАТЬСЯ
МОБИЛЬНЫМ
НА ОДЫХЕ

ПРИДОРОЖНЫЙ
ИНТЕРНЕТ
УДАЛЕННЫЙ
ДОСТУП НА
ПРАКТИКЕ

СЕНСОРНЫЙ
СЛАЙДЕР ДЛЯ
СТИЛЬНОГО
БИЗНЕСМЕНА

ДОМАШНЕЕ
ВИДЕО
МЕНЮ ДЛЯ
НАЧИНАЮЩЕГО

В ОТПУСК
С ЦИФРОЙ
ПАМЯТКА
ОТЪЕЗЖАЮЩЕМУ

5 МОБИЛЬНЫХ
ТЕЛЕФОНОВ
БЮДЖЕТНОГО
КЛАССА

Motorola C168, Nokia 1600, Samsung C120, Siemens A31, Sony Ericsson J220i

+ МИНИ ФОРМАТ

Название игры: Warpath
 Разработчик: Digital Extremes
 Издатель: Groove Games

Жанр: action/shooter – single/multiplayer (до 16 лиц)
 Дата выхода: лето 2006 года
 Официальный сайт: www.playwarpath.com



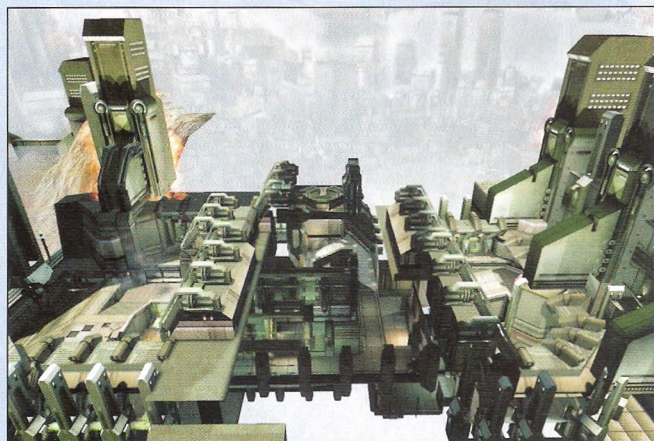
Уроки прыгучести

Отчего люди не летают, как птицы?

классика

Я летаю... Я в раю...

Р. Литвинова



Attention! Ни в коем случае не показывайте эту статью своим учителям и преподавателям!

Вам, наверное, знаком хитрый приёмчик: «завернул» злобный преподаватель вашу выстраданную (о да!) курсовую, реферат или сочинение. Вы, значит, побродили где-то недельку, а потом её же, неизмененную, и сдали с вопросом «ну что, теперь лучше?». И нам хорошо, и учитель в восторге: «Ну вот – можешь ведь, если захочешь!». Вот и «сладкая парочка» Digital Extremes и Gro-

ove Games, возможно, пошла тем же путем.

Тень прошлого на бликах будущего

Новый проект от этого трудолюбивого тандема иногда пытаются сравнить по атмосфере с легендарной Halo, но само по себе напрашивается совсем другое сравнение. Те, кто играл в Pariah – прошлый шутер от этих неугомонных разработчиков, знают: игра получилась достаточно стандартная, хоть и не абсолютно беспросветная. Вот теперь



нам и предстоит узнать, что же представляет собой новинка Warpath – размалеванный яркой косметикой тот же Pariah, только в профиль, либо же новое и качественное детище, которое умеет не наступать на повсюду разбросанные грабли своего предшественника.

Игра, как бы это дико ни звучало в 2006 году, почти в преддверии выхода UT2007 и триумфа движка Unreal 3, разрабатывается на ветеранском ядре Unreal 2. Ну что ж, хоть и староват фундамент, да крепок. В связи с этим, разу-

меется, автор не мог не пообещать ураганного одиночного прохождения и захватывающего мультиплеера. Теорема работы с движком проста, как «пифагоровы штаны»: если у авторов руки растут оттуда, тогда испортить движок Unreal по самой сути своей сложно. Игра Pariah наличие рук у девелоперов доказала, однако места, откуда они произрастают, не разъяснила. Но это в прошлом.

Что же авторы постарались вложить в новую игру и усердно прорекламировать? Шу-

стрый экшен, красочная графика и «развеселый» геймплей. Ну что ж, видим, что разработчики хотя бы знают, что должно присутствовать в игре подобного сорта.

Пряники

Может ли эта игра быть полезной и за что можно сказать «спасибо» создателям?

В-нулевых, авторы ностальгически намереваются возродить атмосферу первых легендарных мультиплеерных шутеров. Не знаю, сработает ли – слишком много воды утекло...

Во-первых, дядьки не дают фанатам серии Unreal скучать, считая месяцы до выхода UT2007. А вспомните-ка, сколько раз рука тянулась к ярлычку незамысловатой «просто-стрелялки»? Ведь иногда желания разгадывать сюжетные загадки нет, хочется просто весело побегать с братвой (или *bot*вой). Теперь к вашим услугам свеженькая, с пылу с жару, хоть и не диетическая, пицца под названием Warpath.

Во-вторых, помните, что нам обещали в UT2007? Авторы грозились сократить неестественность полётов игрока, мегапрыжки и прочую адреналиновую активность! Для тех, кому этого будет не хватать, Groove Games и предлагает Warpath, щедро раздавая смелые обещания, что в игре нам позволять быть, как говорится в спортивных лозунгах, «быстрее, выше, сильнее!» (см. эпиграф ☺). Такие заявления немного напоминают атмосферу Q3:Arena – дикий драйв без лишней смысловой



нагрузки. О сюжете, на самом деле, нет смысла много рассказывать: три расы уничтожают друг друга за обладание виртуальным Эдемом (придумают же) и за возможность построить свой собственный мир, исходя из собственных мировоззрений.

Мультитик «Ну, погоди!» как разновидность Death Match

По большому счету, сингл выстроен авторами как подготовка к мультиплееру. Здесь можно будет устроить разборки с ботами, общее число которых доходит до 32 штук.

И хотя здесь не будет ни моей любимцы Офелии из UT2004, ни наглой улыбающейся скелетной рожицы жуткого клоуна, ни агрессивной милашки с ирокезом на голове и запредельным голосом – это не помешает вспомнить «золотые времена» и рассвет кибербоёв.

В мультиплеере – три расы, восемь видов вооружения с возможностью наворотов

(кстати, маловато), по 25 закрытым и открытым пространствам можно будет кататься на четырех видах транспортных средств (тоже негусто). Режимы противостояний разнообразием не изобилуют, но, может, это и к лучшему – если креатив работает не в ту сторону, лучше пользоваться проверенными средствами. Итого нас ждут: Death Match, Team Death Match, Capture the Flag, Frontline Assault. Физика пляшет на движке Karma (проверенный, хоть и не очень впечатляющий), а значит человечки снова «выкидывают коленца» и раскидывают ручки-ножки, словно йоги.

Надежда – мой компас земной...

На что всегда хочется надеяться и рассчитывать в игре, так это на хитроумный или хотя бы неглупый AI и на возможность применить тактико-стратегические навыки (а вот здесь всё зависит больше от игрока). Еще хотим верить, что заявления о неимоверной скорости геймплея и невооб-

разимых акробатических полётах по уровням будут в итоге соответствовать действительности. Надежды мы не теряем, но, увы, мультиплеерная демоверсия пока не спешит подтверждать наши чаяния: что-то постоянно напоминает о прошлой игре, и звук – лишь один из схожих элементов. Да и устрашает AI едва ли... Там же видим умеренно качественную и яркую графику. Но хочется верить, что, войдя во вкус, мы оценим все прелести киберфутуристики.

Возможно, я слишком часто сравнивал проект Warpath и Pariah, однако это было объективной необходимостью – мы видим, что авторы не собираются выбрасывать свои старые наработки и недалеко уходят от прошлой игры. А это значит, что нас ждет ни плохой, ни хороший шутер – вполне играбельный фантастический экшен для тех, кто хочет поиграть в легендарный UT, но расстроен тем, что он вышел давно, а также для всех, кто любит повоевать, не особо расходуя драгоценное время на сложность геймплея.

Что действительно радует, так это заявления авторов, что в процессе прохождения мы наберемся опыта. Еще бы – когда любимая Квака слегка надоела (бывает и такое), а тренироваться всё равно надо, на помощь придут именно такие игры. ☺

Вывод: не спешите сразу списывать Warpath со счетов – а вдруг придется по душе?

Ловил летающую Ренату
—Naralm—



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★





"Друга Світова" – масштабна тактична стратегія у реальному часі, що охоплює основні події, які відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі і закінчуючи капітуляцією Німеччини.

У грі з високою достовірністю відтворена атмосфера епохи – близько 200 детально змодельованих моделей техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, які розгортаються на картах, створених на основі документів часів Другої Світової війни; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські і німецькі підрозділи.

"Друга Світова" дає гравцям можливість відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут – особа з своїми характеристиками і уміннями, які міняються в процесі гри. Обов'язок командира – берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може коштувати перемоги.

"Друга Світова" створюється на модифікованій основі "Іл-2 Штурмовик" і відрізняється високим рівнем деталізації, застосовуючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.

"Друга Світова" – це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворена військова техніка, а також будівлі, військова уніформа і ландшафти полів битв.



Название: BioShock

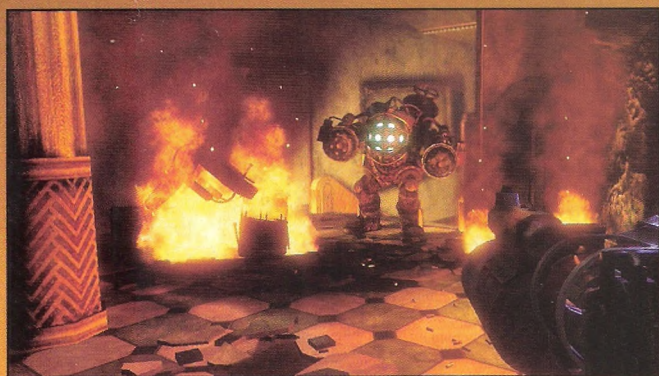
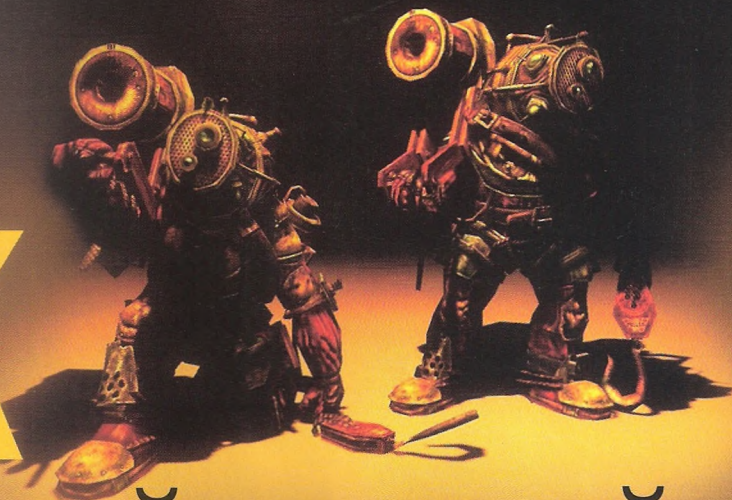
Разработчик: Irrational Games

Издатель: Take-Two

Дата выхода: 2007 год

ШОК

с биологической начинкой



Новое веяние в индустрии электронных развлечений – создание игр, с гордым и непонятым названием «spiritual successor», то есть идейный наследник какой-то другой игры, наделавшей немало шороху в прошлом. При таком ходе дела одна половина игроков заведомо претрется еще непонятно от чего, а другая – жаждет увидеть цыцку своей мечты.

Многие великие оказались подвержены этой напасти, и в их числе создатели великолепной Freedom Force, компания Irrational Games, в свое время создавшие культовую и ужасную System Shock 2.

В последнее время тема ужасиков на игровых экранах актуальна как никогда, а по сему идеи «шока» были извлечены из пыльных закоулков, после чего подверглись переосмыслению и доработке.

Результатом стал проект с интригующим названием

BioShock, и все кому не лень прочтат ему лавры неповторимого шедевра на стыке horror и action.

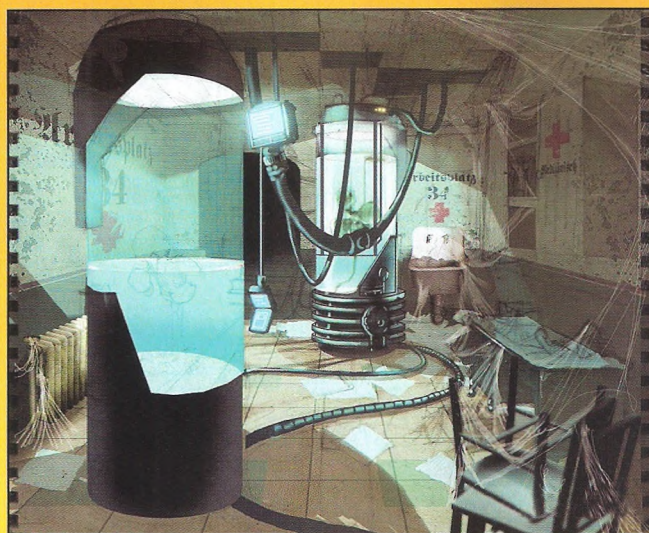
На этот раз страсти накаляются не на фоне мрачных космических антуражей, а в странных переплетениях событий альтернативной истории.

Точка отсчета – Вторая мировая война. Германия вы-

игрывает благодаря армиям генетически модифицированных солдат. Предвидя близкое поражение Страны Советов, один из ученых разрабатывает замечательную программу, позволяющую сохранить передовые достижения нации, равно как и ее лучших представителей. В кратчайшие сроки был построен полностью авто-

номный комплекс размером с небольшой городишко, надежно скрытый от всех врагов под толщей морских вод и непроницаемой завесой тайны. Вскоре тайна превратилась в забвение – на войне и не такое забывается.

Подводное убежище получило название Rapture. В нем поселилось несколько сотен мужчин и женщин, являвших собой цвет нации. Шло время, колония процветала, и утопические идеи ее создателя потихоньку начинают сбываться. Но так продолжалось до поры до времени, а потом обитатели Rapture обнаружили новый вид глубоководных моллюсков, из тканей которых удалось синтезировать препарат, названный Adam за свои невероятные свойства. Он стимулировал умственную и физическую активность, невероятно ускорял регенерацию, при его участии возможно было воссоздать любой человеческий орган... Используя Adam интеллектуалы приобре-





тали паранормальные способности – телекинез, пирокинез, телепатию, ясновидение. Население Rapture, люди образованные, начали усиленно пичкать себя этим чудесным препаратом, наивно полагая, что это превратит их в расу сверхлюдей. Но они ошибались – Adam имел множество побочных эффектов, и главный из них – непредсказуемость изменений, дополнительные мутации, утрата всего человеческого. Так что очень скоро Rapture наполнился разношерстными монстрами, в большинстве из которых не было ни капли интеллекта, только инстинкты, главный из них – добывание очередной порции «йада» © под названием Adam. Постепенно появились и новые поколения монстров, имеющие нечеловеческое происхождение.

Утопия превратилась в антиутопию, а тут уже и главный герой пожаловал. Никто его в гости не приглашал, просто так случилось – стечение обстоятельств, не более. Обстоятельство первое: самолет потерпел крушение над океаном. Обстоятельство второе: главный герой все же чудом оказался жив в окружении пылающих обломков. Обстоятельство третье: он увидел



маяк, самый настоящий маяк посреди океана. И, единственный выживший, поплыл к странному бакену. Там обнаружился длинный тоннель, ведущий в подводный город. Попав в Rapture, герой имеет перед собой только одно задание – выжить любой ценой. И полагаться в этой нелегкой миссии ему придется только на себя. Не все жители-подводники окончательно поехали крышей от передозировок, с ними можно пообщаться со всеми вытекающими последствиями, прочувствовать ролевые элементы.

Разработчики весьма разумно схитри-

ли, заявив, что компьютерный AI руководствуется не разумом, а инстинктами, ведь моделировать их намного проще. Твари, населяющие Rapture, разделены на касты согласно роду занятий – «слуги», «хищники», «солдаты». Конечно же, есть и другие, но информации о них нет.

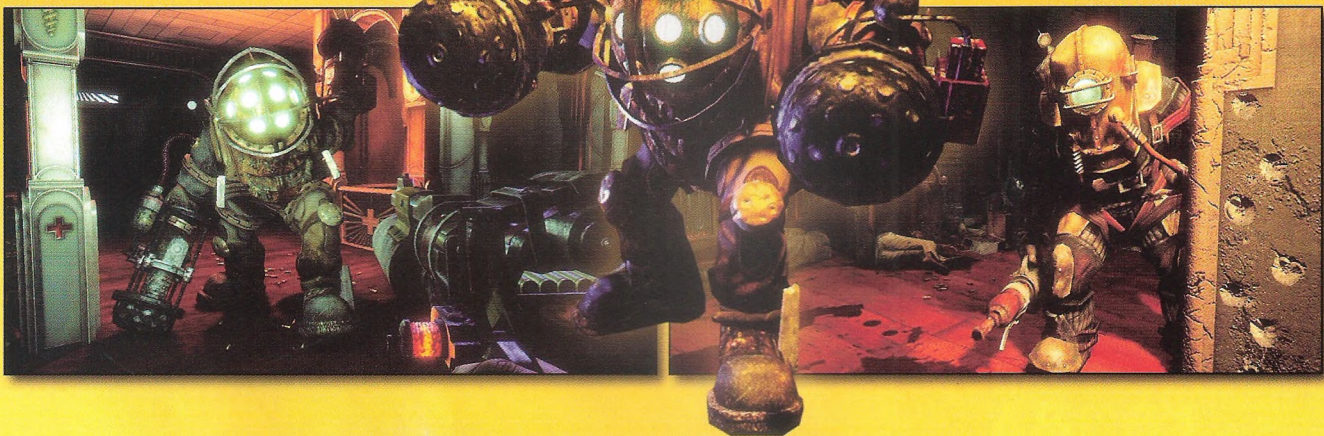
Слуги – слабые существа, их основная цель – сбор трупов и прочей органической падали и дальнейшая переработка на генетический материал.

Хищники – наоборот, жестокие

и сильные одиночки, нападают на всех, кто слабее, и слуги – едва ли не основная их пища. Солдаты охраняют слуг от хищников, патрулируют отведенные им участки территории, разбираются с непрошеными гостями.

Не все создания в игре будут проявлять агрессию по отношению к персонажу игрока. Некоторые никогда не нападут первыми, другие просто не заметят его присутствия или не обратят на него внимания.

В создании игрового мира Irrational Games акцентируют усилия на воспроизведение так называемой «AI ecology». Иными словами, никто и не пытается сделать «живой» и многогранный мир с «бла-бла-бла», но симитировать работу замкнутой экологической системы, которой и является Rapture, создать некое подобие жизни, а не лабиринты с катающимися бочками и подвешенными на своих местах монстрами. Очень интересно, наконец-то создатели игр перестали закидывать на одной только физике и принялись пичкать свои произведения и другими естественными науками. В случае с BioShock это биология и экология.





Упомянув о физике игрового мира и ее роли в игровом процессе, следует отметить, что не все до конца ясно. Например, физический движок не будет использоваться в головоломках и в тоже время окажет существенное влияние на геймплей. И тем не менее, интерактивность мира на уровне большинства современных игр. Некоторые предметы возможно использовать как оружие или укрытие. В Irrational Games четко знают, чем покоришь геймеров – свобода действий и нелинейное прохождение. Не самый легкий путь, но правильный.

По мере продвижения по сюжету герой сможет выучить немало профессий, связанных как с интеллектуальным, так



и с физическим трудом. Конечно, можно комбинировать и попеременно работать то головой, то руками. Чтобы выжить, персонажу просто необходимо будет модифицировать себя с помощью местных технологий, иначе он долго не протянет. Усовершенствованию поддается не только сам герой, но и оружие, и снаряжение. Для каждого из видов оружия предусмотрены несколько видов боеприпасов, дающие разный эффект против разных типов брони. Наверняка всем будут более интересны паранормальные способности, благодаря коим можно видеть сквозь стены, манипулировать сознанием окружающих, заниматься прикладным телекинезом, одним словом – развлекаться. Прокачка физических данных персонажа

сделает прохождение похожим на стандартный FPS, разве что более закрученный и необычный.

Периодически создатели игры будут предпринимать попытки напугать игрока. Арсенал в распоряжении Irrational Games вполне традиционный – от чисто рефлекторной реакции на высочившую из-за угла тварь до психологического давления и гнетущей атмосферы. Немалая роль в предстоящем спектакле, призванном пощекотать нервы самым впечатлительным игрокам, принадлежит не совсем обычному графическому оформлению.

Удивительная смесь ретро, киберпанка и готики выглядит загадочно и мрачно. А еще в игре обещают много воды, красивой и разной, и невероятно заманчивые виды из

окон, точнее, из иллюминаторов, поскольку все происходит, как мы помним, под водой.

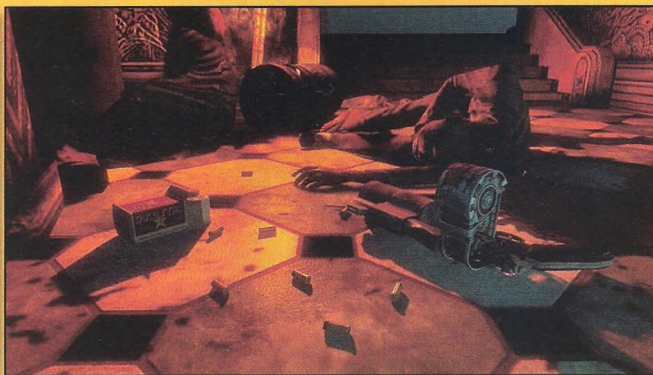
Темные закоулки, из которых вполне может высочиться с полдюжины зубастых неприятностей, игра света и тени, множество необычных деталей выгодно отличает BioShock от вереницы якобы оригинальных проектов.

Первоначально игра создавалась на доработанном движке Unreal 2, но в последствии разработчики сменили движок на более актуальный, а именно Unreal Engine 3. Такая замена оказалась как нельзя удачной, к моменту выхода игры стандарты качества будут еще выше.

На данном этапе своего существования BioShock не страдает никакими явными недостатками, а создатели игры – излишней болтливостью, что зарождаст надежду, что они склонны больше творить, чем говорить.

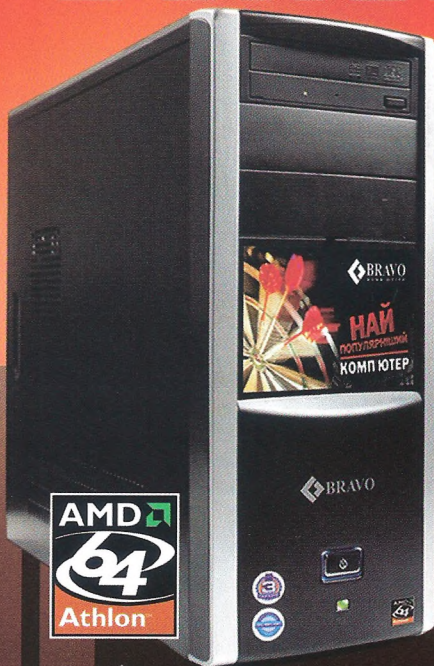
Возможно, что в недалеком будущем мы получим действительно нетривиальную качественную игру, способную посрамить немало хитов современности, а в будущем стать достойным примером для подражания.

Алексей «The Lich» Лещук



Взломай

CODE12!



BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ
В сейфе **CODE12:**

ИГРОВОЙ КОМП
на базе процессора

AMD

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661

В каждом номере журнала с 7-го по 12-й будет скрыта часть секретного кода. Для того чтобы принять участие в этой обезбашенной акции, просто отправь сообщение на номер 7500 с правильным вариантом ответа на вопрос. В случае правильного ответа ты получишь в ответ ДВЕ правильные цифры 12-тизначного кода, если ответ будет неверен – в ответ придут ложные цифры, которые приведут тебя в тупик.

До конца года тебе необходимо собрать 12-тизначный код, который и станет ключом для участия в розыгрыше суперпризов! Чтобы вскрыть сейф с суперпризом, тебе нужно будет отправить 12-тизначный код после выхода 12-го номера журнала. Но за каждую правильную попытку хакеры будут получать дополнительные призы!

- Каждому 10-му участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от **hit*n**
- Каждому 20-му участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»*
- Каждому 30-му участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE*

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года
в 23:59:59 по киевскому времени!**

ПЕРВЫЙ ВОПРОС ДЛЯ ВЗЛОМА CODE12:

Какое имя носит известная дизайнерша персонажей с фамилией Накадзима?

Если это «Атсуко» – пришли SMS с паролем **C120801** на номер **7500**
Если это «Асука» – пришли SMS с паролем **C120802** на номер **7500**
Если это «Косуги» – пришли SMS с паролем **C120803** на номер **7500**
Если это «Катаги» – пришли SMS с паролем **C120804** на номер **7500**
Если же это «Кобаяси» – пришли SMS с паролем **C120805** на номер **7500**

У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.
Контент – провайдер ТОВ «Полігон Інтерейшн Україна» www.polygon-ukraine.com.
Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13

Вік учасників акції від 18 років (тільки для повнолітніх), вартість повідомлення 2,50 грн, у т. ч. ПДВ, без ПФ.
Для абонентів KyivStar, Ace&Base, Djuiсe, UMC, Sim-Sim, Jeans
ЗАТ «Український мобільний зв'язок». Ліцензія ДКЗ АА №720189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Київстар Дж. Ес. Ем.», Ліцензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р.

Дополнительная информация на сайте журнала «ШПИЛЬ!» www.shpil.com

Наименование AMD, логотип AMD со стрелой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

**Под бесплатным получением приза имеется ввиду возможность приобрести его за 1 гривну.

hit*n

microlab

feel different

www.microlab.ua



H500



A6661

Название игры: Tycoon City: New York

Жанр: экономическая стратегия

Разработчик: Deep Red Games, www.deepred.co.uk

Издатель там: Atari, www.atari.com

Издатель тут: Акелла, www.akella.com

Системные требования:

Пойдет на: процессор с частотой 1,8 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти

Пойдет без глюков на: процессор с частотой 3 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, 3D-ускоритель со 128 Мб памяти

Сайт игры: www.akella.com/ru/games/tcnyc

ОЦЕНКА:	9
Графика:	11
Геймплей:	10
Звук:	10
Управление:	8
Экономическая модель:	слабенькая
Возможность прогореть:	практически нет

Почувствуй себя МЭРОМ!



Экономические стратегии, или, как их принято называть, «тайкуны», — игры очень специфические. Они подходят не всем, часто даже бывает, что кто-то не понимает или не хочет понимать этот жанр, ему становится дурно при одном слове «Тусооп», также как и многим поклонникам «стрелялок» при виде тупых символов. Известно, что они хотят их убить или сжечь.

Зато фанаты виртуального бизнеса, отчасти будущие или настоящие предприниматели, обожают экономические стратегии в любом виде, даже если этот вид деятельности им не по душе. Чем мы только не занимались в «тайкунах»: строили города, прокладывали железнодорожные дороги, управляли туристическим агентством, аэропортом, зоопарком, оборудовали парки развлечений и пиццерии, в общем — делали почти все, чем можно заняться и в реальной жизни. Разница только

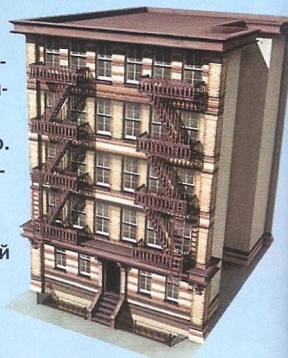
в том, что в жизни вам никто не даст миллионный кредит, а если прогорите — заново начать ой как сложно. Такие вот дела.

Лучшими в жанре всегда были и пока остаются *Transport Tycoon* (смотри врезку) и *Rollercoaster Tycoon*. Вышедший недавно *Locomotion* не в счет. При всех стараниях и напряжениях ему так и не удалось перепрыгнуть через *Transport Tycoon* 12-летней давности. Качественные «тайкуны» любят за высокую сложность и правильную экономическую модель, где, не зная законов рынка, лучше и не соваться в незнакомое дело. Но в последнее время, когда игроки полюбили все простое и ненапряжное, в моду вошли несложные игры, в которых

почти нет шанса на проигрыш. В них главное — сам процесс. Одной из таких игрушек является *Tycoon City: New York*.

А что це?

В *Tycoon City* не предлагают какой-то конкретный вид деятельности или направление своего бизнеса. В вашем распоряжении целый город с большой свободой действий. Параллели с *SimCity* проводить не буду, игры оказались на удивление разными и имеют мало общего. Никаких правил градостроения и требований к смекалке



игрока. В *Tycoon City* нет задач «на подумать», все очень просто. Денежки сами каплют в карман, если руководство вается здравым смыслом и элементарными правилами ведения дел. Экономическая модель оставляет желать лучшего, а искусственный интеллект – скорее ваш верный друг, чем противодействующая сила. Он всегда приходит на помощь: даже если вы постройте возле студенческого общежития сеть дорогих ресторанов, рядом с ними обязательно появятся высотные дома с богатыми жильцами.

Обов'язки міського голови

Действия и обязательства мера в *Tycoon City* упрощены до уровня детского садика. Нужно застроить каждый из двенадцати районов, при этом успешно выполнить мини-задания.

Принцип застройки очень простой. Строим жилые дома, куда автоматически заселяется целевая аудитория для вашего бизнеса. Рядом, как и положено при создании инфраструктуры, должны быть магазины, кафе, забегаловки, диско-клубы, парикмахерские и прочие удобства современного человека. Все это строит тот же самый дядя мэр и, конечно же, эти заведения будут приносить определенную прибыль хозяину. Жилые дома, как вы уже догадались, денег не принесут. Но без них нельзя, потому как кто-то же должен ходить в магазины и есть в ресторанах.

При выборе места для будущего клуба, магазина или ресторана видно, будет ли он приносить прибыль: стоящие рядом жилые дома светятся разными цветами. Если слишком много темного – значит, им неинтересно, чтобы рядом появилась забегаловка. Конечно, это вполне логично, что рядом

TRANSPORT TYCOON РУЛИТ!!!!

Великий древний Transport Tycoon

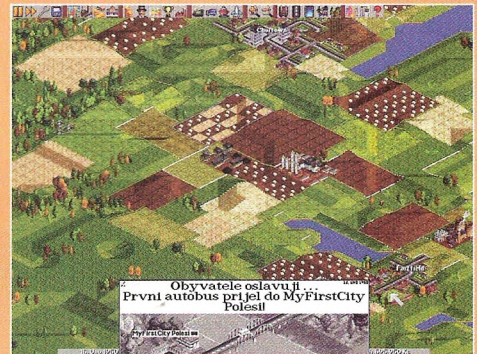
Первая версия великого древнего *Transport Tycoon* вышла в 1994 году и занимала всего-навсего 4 мегабайта места на винчестере. Чтобы пройти игру, нужно было стать лучшим магнатом до 2030 года (начало игры – 1930 год). Задача, если играть на максимальной сложности, не из легких.

В помощь игроку – кредит в 100 тысяч франков, возможность покупать транспорт, строить дороги, аэропорты, автобусные станции, прокладывать железнодорожные пути и т. д. Всего в игре четыре вида транспорта: поезда, автобусы/автомобили, самолеты/вертолеты и корабли. Чтобы приносить прибыль, они должны перевозить товары или пассажиров из пункта А в пункт Б. В этом плане игроку предоставляется огромнейшая свобода действий: ты сам выбираешь, из какого города в какой и что именно возить – главное, чтобы оно там было нужно. Чем больше расстояние и количество перевезенного за один раз – тем больше прибыли. Важную роль играет время транспортировки. Соответственно, нужно заботиться о состоянии транспорта: сократить время между обслуживанием, выбирать более надежный транспорт и прочее. А то если поломается, будет тяжело.

В каждом городе в любую минуту может объявиться конкурент, который испортит все дело и переманит товар/пассажиров на свою сторону, если сможет их привлечь оперативностью работы и надежностью транспорта. Чтобы этого не случилось, нужно время от времени заказывать рекламу в крупных городах. В принципе, есть еще способ: построить железную дорогу на пути конкурента и переехать его автобус поездом, или очистить экскаватором ему путь, чтобы машина не смогла попасть по своему маршруту на остановку. Но это не честно, хотя AI об этом не знает, и мы ему не скажем ☺.

По мнению многих поклонников экономических симуляторов, *Transport Tycoon* (со всеми патчами и дополнениями) до сих пор остается лучшим «тайкуном» на сегодняшний день.

Ссылки по теме:
www.ttdrussia.net
www.transporttycoon.net





со студентами должно быть все «дешево и сердито», а в дорогих кварталах должны быть модные бутики. Но на этом, к сожалению, баланс заканчивается. Неприятно, что игроку все дается слишком легко. Если видно, что музей в этот район явно не вписывается, естественно, строить его там нет смысла. В любом бизнесе, кроме стартового капитала на застройку, больше нет статей расходов. Отсюда нетрудно догадаться, что любое дело будет прибыльным. Разориться может только дурак, который начнет строить бизнес и жилые дома лишь бы как, без логики. И то, дружище AI ему поможет.

Чтобы игра не сводилась всего лишь к банальному увеличению капитала, в игре небольшая забава — обустройство зданий. Украшательства, неоновые вывески, спутниковые антенны и кондиционеры повышают привлекательность и пользу зда-



ний для народа. Соответственно, повышается прибыль того или иного бизнеса, потому что количество

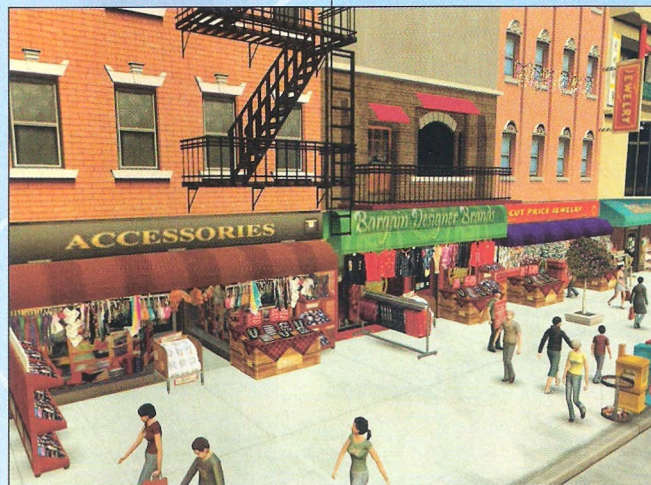
привлеченных клиентов также увеличивается. Невыгодные дела можно продавать, а у конкурента можно купить выгодный бизнес.

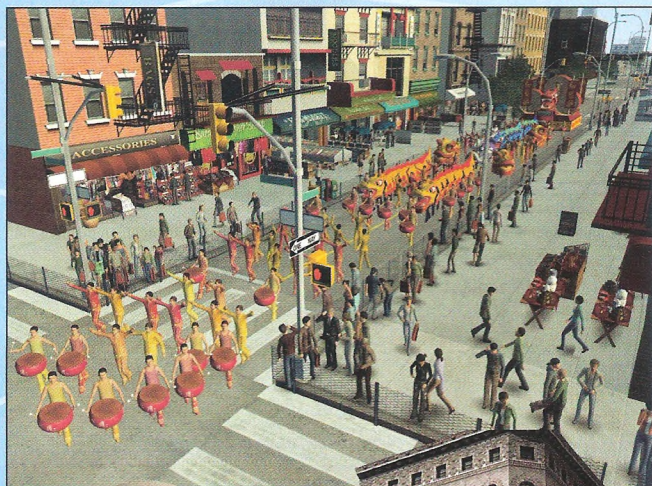


Процесс застройки нельзя назвать очень интересным. Причина в том, что здания однообразны и похожи друг на друга. Очень плохо, что нельзя взять под контроль тот или иной бизнес. Никакого менеджмента, игр с ценами и ассортиментом предлагаемых товаров и в помине нет. Все происходит автоматически.

Деньги неизменно накапливаются, на них сооружаются новые здания, открываются новые магазины и рестораны, затем они объединяются в сети и торговые центры, а скуку игрока развеет только наблюдение за всем происходящим.

Город живет своей жизнью. Много людей ходит по улицам в неизвестном направлении.





Бывают и глюки.

Когда две толпы на перекрестке идут навстречу, люди проходят сквозь друг друга. Автомобильчики ездят без правил, а в конце дороги пропадают. Зато они есть. И именно благодаря людям, автомобилям, доносящейся из окон домов музыке и сменяющемуся времени суток игрок попадает в атмосферный городишко со своей внутренней жизнью, текущей своим чередом.

Технічна сторона питання

Такой графики, как в Tuscopol City, в экономических стратегиях еще не было. Масштабируемая камера свободно крутится, при этом картинка хороша и с высоты полета парашютиста, и вблизи, когда мы можем пройтись по улице, как самый обычный пешеход. Смена дня и ночи реализована



на все 12, модели машин выглядят местами даже лучше, чем в некоторых автомобильных гонках, люди не болеют синдромом Буратино или еще какими-нибудь болезнями – и смотрятся, и ведут себя нормально. Графика была бы

совсем

классной, если бы домики были не такими квадратными. Но все равно она заслуживает лучших оценок.

Озвучка тоже не подкачала. Возле каждого здания слышны характерные ему звуки. У диско-клуба – танцевальная музыка, возле кафе – разговоры посетителей, магазины – как им и положено, очень шумные. Слышны звуки автомобилей, разговоры людей. В общем, звук тоже хорош.

Так що?

Упрощенная до невозможности смесь SimCity и «тайкуна» – Tuscopol City – огорчила своей простотой и легкостью прохождения. Игру можно посоветовать тем, кто хочет отстроить город своей мечты, но не может справиться со сложностью SC4. Любителям же «тайкунов» игра может показаться слишком легкой. Они будут в нее играть, только если захотят получить удовольствие от внешности всего здесь происходящего и ощутить атмосферу города, который построили сами!

СанСаныч

FALLEN LORDS

ДРУГОЙ МИР



Русс БИТ-М
У К Р А И Н А

**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

СМЕРТЬ - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО
ВЕЛИКОЙ БИТВЫ ЗА ЖИЗНЬ

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

PREY



Название: Prey

Разработчик: Human Head Studios

Издатель: 1C

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 1024 Мб, 256 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.prey.com

ОЦЕНКА:

10+

Графика:

9

Геймплей:

10+

Управление:

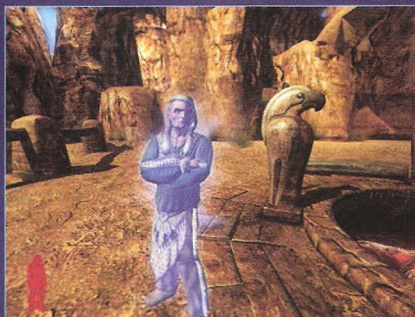
10

Звук:

9

Сюжет/концепция:

9



С тарихи наверняка помнят веселого Дюка, некогда заигравшего по полной, мимоходом уничтожая представителей цивилизации внеземных хрюшек и им подобных. Потом Дюк Нюкем безуспешно пытался завоевать симпатии геймеров в образе специфического ниндзя. Теперь несчаст-

ный супергерой, бабник и культурист в одном лице тщетно пытается увековечить себя, присовокупив к своему титулу броское словечко «forever». Однако группа поддержки в лице компании 3DRealms все никак не может осуществить мечту своего кумира, а некогда еще и кормильца. Так уж получилось, что по дороге в Вечность жизнерадостного Дюка

обогнал другой супергерой, представитель постоянно угнетаемых национальных меньшинств Северной Америки.

На планетке Земля, что в Солнечной системе, в забытой всеми резервации жил-был поживал, выпивал и горевал индеец Томми, потомственный краснокожий из племени чероки, механик по специальности, он же –

главный герой и будущий спаситель человечества. Все хотел уехать, поискать счастья за пределами земель предков. Но его планам не суждено было сбыться – хищные инопланетные захватчики своим нападением нарушили обычный распорядок жизни землян. Пришельцы быстро стали тащить на орбиту все, что лежит плохо,



хорошо или даже просто великолепно, а то и вовсе накрепко прибито гвоздями, одним словом – все. В первых рядах оказались обитатели уже упомянутой резервации, однако неожиданно подоспела помощь, и Томми оказался на свободе. Краснокожий герой тут же придавил парочку «алиенов» и, завладев странного вида ружьишкой, кинулся своим на выручку. Однако не успел – деда противные инопланетяне успели пустить на консервы... Хотя, как показали дальнейшие события, это пошло только на пользу делу спасения всех и вся.

Когда Томми серьезно влип – а это, к слову, произошло довольно быстро, – дух деда терпеливо начал обучать внука древним таинствам индейцев чероки. Также он выделил в помощь Томми дух сокола. Птичка эта не простая, а полезная – сокол помогает в сражениях. А главное, пройдя краткий курс по практическому превращению собственного духа в мощное оружие и заимев призрачный лук, молодой воин снова возвращается на инопланетный корабль, чтобы броситься в бой с новыми силами. Понятное дело, у его врагов уже нет ни единого шанса... Герой непобедим и почти бессмертен – когда у Томми возникают не совместимые с жизнью проблемы со здоровьем, его дух попадает в чертоги смерти, где за право вернуться в мир живых ему предстоит сражаться с духами павших.

История Prey весьма занятна, сюжет игры представляет собой переделанное литературное произведение «Путешествие героя», известного (у них) писателя Джозефа Кемпбелла. Переделки оказались настолько масштабны, что игра приобрела немало схожестей с Doom 3 и Half-Life 2. Это вполне понятно: как и любой другой долгострой,

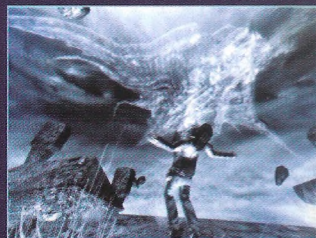
Prey содержал немало новаторского, и кто ж виноват, что пока 3DRealms тормозили, другие тоже додумались до этого и воплотили идеи в жизнь.

Схожесть с Doom 3 понятна и особенно очевидна – в игре использован модифицированный движок грандиозного римейка id Software (кому не нравится – могут идти лесом). С «халвой» Prey роднит заигрывание с физикой, разнообразие головоломок и многие элементы игры. Чего только стоит поездка главного героя по местной разновидности монорельса, пусть даже и в подвешенном состоянии.

Также в игре присутствует чисто Doom'овская темнота. Однако в Prey темнота – это просто отсутствие света, а не грандиозная сцена в спектакле игры света и тени, как это было в Doom 3. А зажигалка главного героя дает подозрительно ровный рассеянный свет, в котором все равно не различить очертаний отдаленных предметов, что резко снижает ее полезность.

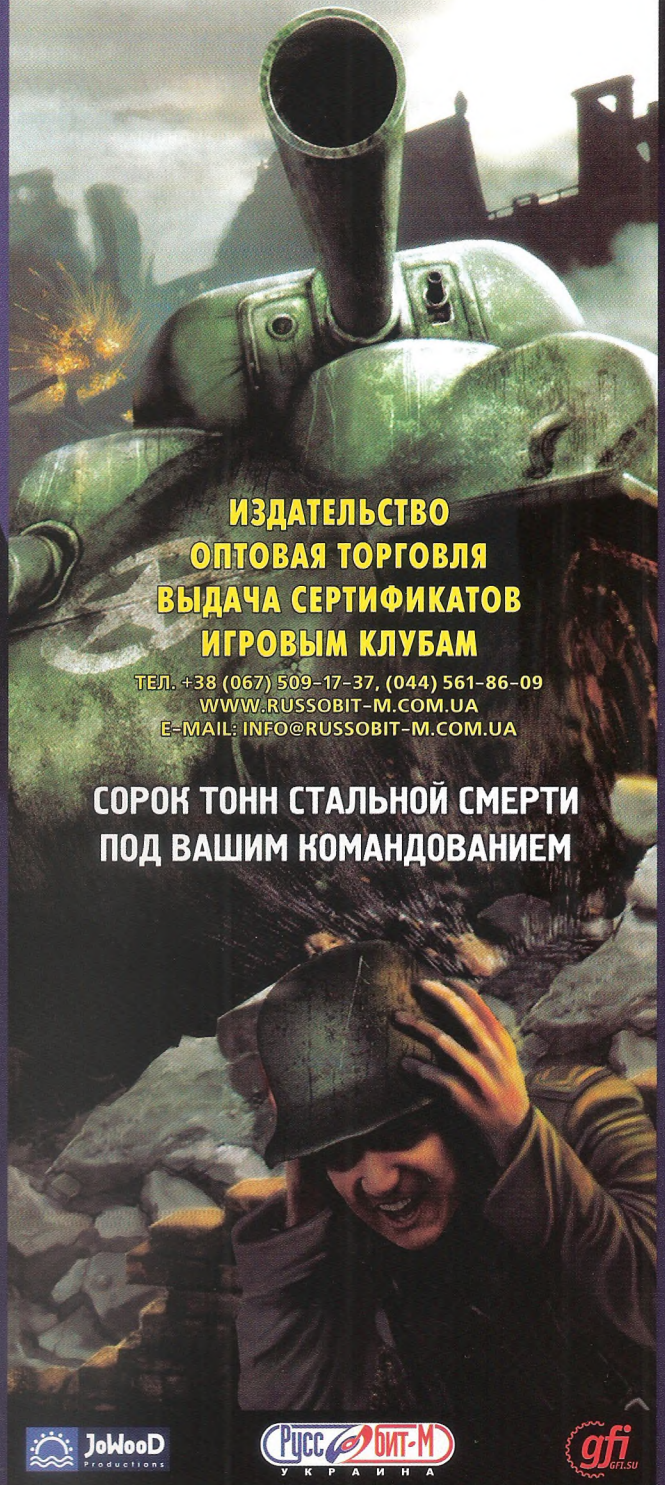
Игра злоупотребляет эффектом bump-mapping, что ее отнюдь не украшает. В остальном работа дизайнеров заслуживает самых нескромных похвал. Главная их заслуга – невероятная обстановка на корабле инопланетян, где от каждого угла веет чужеродностью и враждебностью.

Корабль пришельцев – отчасти громадное живое существо, и некоторые процессы его жизнедеятельности весьма опасны. Футуристическая атмосфера очень ярко подчеркивает отличия от обычных представлений о внеземных цивилизациях. Игры, где главный герой лихо шастает по инопланетным дебрям, будто по собственному дому, публика уже давно забрасывает гнилыми помидорами. Скользкая органика резко контрастирует с привычными



PANZER ELITE ★ ★ ACTION ★ ★

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ



**ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ: +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

**СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ
ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ**



взору любителя FPS стальные коридоры.

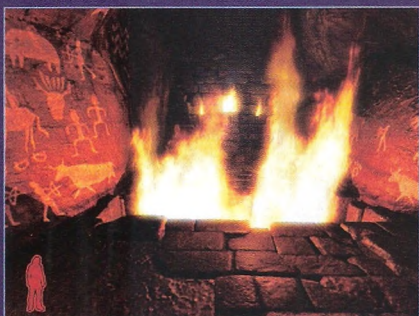
В создании атмосферы чужеродности немалую роль играет обилие противной слизи и другой неприятной на вид дряни, но первое место все же за специфической гравитацией. На протяжении

Еще одна фишка Prey – система порталов. Это официальная отмазка разработчиков, универсальное объяснение всем непредсказуемым появлениям толп врагов в самых неподходящих местах. Порталы – штука интересная, самый простой невзрачный

ворили злопыхатели, но архитектура уровней в Prey проработана досконально. Стоит отметить наличие множества достопримечательностей вроде миниатюрного астероида, авиалайнера или школьного автобуса с призраками. Глазу есть за чем

ным» – бешеный скилл, чтоб аж уши в трубочку сворачивались и жизнь медом не казалась, другим, кто попроще, – интересный геймплей без лишних заморочек.

В общем и целом Prey, такой бородатый долгострой, выглядит довольно молодо.



многих моментов игры часто случается так, что пол оказывается потолком или даже стеной, а значит нападения можно ожидать откуда угодно. Очень непривычно видеть происходящее под совершенно другим углом, чувствуешь себя мухой на потолке. Еще более непривычно вытворять замысловатые кульбиты, перебираясь с одной плоскости на другую. Здесь, как ни странно, сразу вспоминается Descent – одна из культовых игр далекого прошлого, хит, знакомый нынешним поколениям лопухих неофитов в мире компьютерных игр. Гравитационные дорожки, а также некоторые другие штучки – весьма удачные находки, особенно в свете идеального застоя в жанре FPS.

ящик может служить проходом на другой уровень. Порталы выглядят эффектно, через эти проходы можно рассмотреть все, что находится на другом конце межпространственного коридора. К чести разработчиков загрузка новых локаций происходит почти мгновенно.

Одним словом, что бы там ни го-

остановиться, а неординарные ситуации гарантируют массу приятных воспоминаний. Разнообразие игровых локаций оформлено в виде кусочков миров, которые пришельцы посещали до нападения на Землю.

Новаторский подход разработчиков к системе сложности – явление весьма необычное.

Сложность игры автоматически подстраивается под возможности геймера в соответствии с его умениями и стилем игры. «Отцам кре-

Игра неоднократно менялась и переделывалась, дорабатывалась и переосмысливалась, и в итоге разработчикам удалось отыскать новые, нетривиальные моменты, что и обеспечило Prey не самое последнее место в когорте величайших шутеров современности.

Алексей «The Lich» Лещук

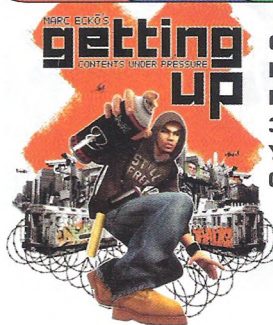


PC

PS2
PlayStation 2

XBOX 360

XBOX

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**Жанр:** Action**Издатель:** Atari, www.atari.com**Издатель у нас:** Акелла, www.akella.com**Разработчик:** The Collective, www.collectivestudios.com**Системные требования:** процессор с частотой 1,4 ГГц, 256 Мб оперативной памяти, 64 Мб видео с поддержкой DirectX 9.0c**Сайт игры:** www.atari.com/gettingup

Оценка:	8
Графика:	7
Геймплей:	11
Звук:	9
Управление:	6
Сюжет/концепция:	8

Дворовой беспредел

По дороге на работу очень часто замечаю зарисовки граффити. Они попадаются в таких разных и труднодоступных местах, что даже боюсь предположить, как туда попали авторы этих самых рисунков. Например, надпись на контейнере, стоящем на крыше завода «Большевик». Это же надо было пролезть на территорию завода (которая, к слову, охраняется), забраться на крышу (высота там, чтобы не соврать, метров 20, не меньше) и написать свой никнейм или что было, уже не помню. Носит же земля таких... фанатов своего дела.

У нас увлечение граффити пока еще безболезненно: где хочешь, там и рисуешь, главное – чтобы «люди в форме» не видели и денег на баллончики с краской хватало. А вот за океаном, в Америке... там дела совсем плохи. Разрисовка стен – дело для них очень серьезное и ответственное. Поэтому занимаются им исключительно крутые ребята из самых модных банд «на районе». А если порисовать на стене захочет какая-то другая банда рангом ниже или, не дай Бог, пацаны с чужой терри-



тории – быть беде! За такое можно легко потерять хороший кусок здоровья. Вот так вот! Вывод: не уверен – не рисуй!

Элементы граффити в Getting Up – по большей мере средство раскрутки проекта и способ разнообразить геймплей, нежели основная его составляющая. Хотя игра и придется по душе любителям порисовать на невзрачных стенках, на деле этот процесс выглядит не более чем формальность и не приносит особого эстетического удовольствия. А жаль.

Зато игра подкупает action-элементами, настоящими уличными драками и атмосферой уличной жизни. Задания в однопользовательской кампании настолько разнообразны, что о скуке придется забыть раз и навсегда. Кроме обычных простеньких задач на тему «отлупить какого-то негодяя и разрисовать стену его района», будут очень-очень разнообраз-



ные задания. Это не говоря уже о том, что чтобы пройтись до указанного места в каждом квартале, придется изрядно поломать голову над поиском пути. Помните «Принца Персии»? Ну, кто его не помнит. Так вот, происхождения по городу в Getting Up очень напоминают прохождение уровней в Prince of Persia. Придется лазить по трубам, подоконникам и крышам, силой отрывать вентиляционные решетки и ползком двигаться внутри них, перелезать через заборы, взламывать замки и так далее.

Вспоминается персидский принц и во время стычек. Количество возможных приемов просто не сравнить – Getting Up по праву можно считать пособием по уличным разборкам. Наш герой дерется ногами и руками, может уворачиваться от ударов, а если противник не по плечу, придется огреть плохого парня как следует по голове тяжелой



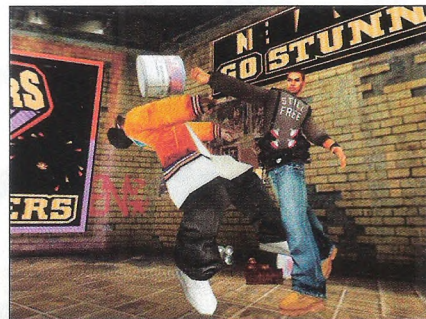
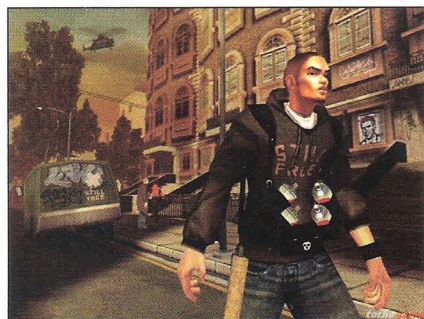
дубиной. От «людей в форме» лучше убежать. Потому как справиться с ними врукопашную нереально, а при удобном случае на вас наденут наручники и – в участок!

Графика удивила своей примитивностью. А то, что локации грузятся слишком долго – не поддается логике. Придется ждать свежего патча, надеюсь, что он исправит ситуацию. Зато движение людей в игре, особенно когда они дерутся, выглядит просто великолепно. Крови, правда, нет.

Над озвучкой разработчики также хорошо постарались. Музыка подобрана как раз именно для этой игры, другой и быть не могло.

Вообще в игре так хорошо проработан игровой процесс, что придраться и искать недостатки там, где их, возможно, нет, даже не хочется.

СанСаныч



Название: Dreamfall: The Longest Journey**Жанр:** интерактивный рассказ, adventure**Разработчик:** Funcom, www.funcom.com**Издатель:** «Одиссей»**Пойдет с глюками на:** процессоре с частотой 1,6 ГГц, оперативка 256 Мб, 128 Мб 3D-видео с поддержкой DirectX 9.0c**Было бы неплохо:** процессор с частотой не меньше 2 ГГц, оперативка 1 Гб, 128 Мб 3D-видео с поддержкой DirectX 9.0c**Сайт игры:** www.dreamfall.com

ОЦЕНКА:	8
Графика:	9
Геймплей:	8
Звук:	7
Управление:	5
Атмосферность:	11

Большая прогулка в неизвестном направлении

Intra

Сценарий, взятый за основу *Dreamfall*, создавался четыре года. Его автор, Рагнар Тёрнквист (Ragnar Tornquist), отточил свою фантастическую историю и нашел ей применение в виде компьютерной игры. По правде говоря, то, что получилось в итоге, больше напоминает интерактивный фильм, чем адвентюру в привычном для игрока варианте. Но такой вариант занятнее и интереснее, ведь так?

Story

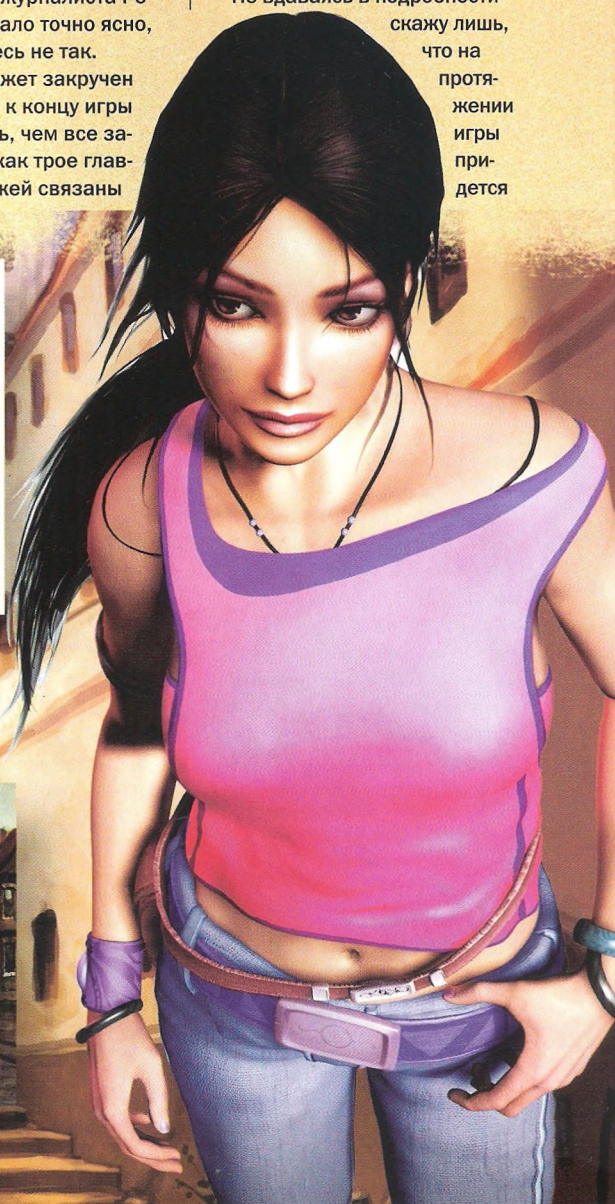
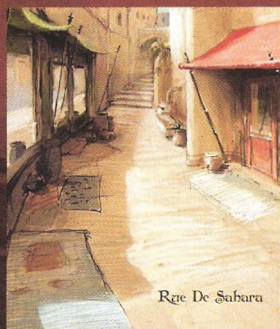
На дворе 2219 год. Главная героиня – дочь погруженного с головой в работу ученого. Сидит в комнате, смотрит фильм на проецирующейся голограмме, разговаривает с игрушкой-роботом, ждет не дожидается вечеринки с друзьями, в общем – скучает. От такого образа жизни любой поневоле сошел бы с ума. А тут еще у девочки начались галлюцинации. Время от времени ей мерещатся какие-то люди на мониторах, на

улицах слышатся голоса, призывающие к спасению некой Эйприл. Напомню, что наша героиня не принимала наркотиков. А значит, эти непонятные глюки что-то да значили. И только после пропажи лучшего друга – журналиста Ре-за Темиз – стало точно ясно, что что-то здесь не так.

Дальше сюжет закручен так, что даже к концу игры нельзя понять, чем все закончилось и как трое главных персонажей связаны

друг с другом. Скорее всего, это известный прием с расчетом на выход продолжения. Чтобы не ломать голову над сценарием, в следующей части игры разработчики просто покажут нам финал истории.

Не вдаваясь в подробности скажу лишь, что на протяжении игры придется





почувствовать себя в шкуре трех героев. Каждый из них обитает в своем мире, не похожем на другой. Но все они — земляне, и их не особо уважают в других мирах. Играть за них будем параллельно, как это обычно бывает в кино. Ходит стройная девочка по узким улицам, общается с друзьями, то да се. Тут — бац! — появляется надпись «В это же время там-то...» — и мы уже управляем здоровым дядькой в совсем другом мире со своими законами и жителями.

game

Конечно, внешнему виду всего этого счастья до фильма далековато... Да, полное 3D,



возможность крутить камеру во всех направлениях, яркие краски и более-менее приличное качество оформления — это невероятно круто. Круто для адвентюра, но ужасно для игр в целом. Тем более если шпиля претендует на звание интерактивного фильма, можно было бы и постараться. Ну да ладно, не так уж все и плохо, ведь все познается в сравнении. Если сравнивать с похожими играми, то Dreamfall может похвастать высоким качеством самой игры. Постановка сцен, подбор персонажей, игра актеров в озвучке, декорации сцен — все это сделано в лучших традициях кинематографа. Особенно это хорошо проявляется в видеороликах, которые нам преподносят сюжет игры.

Есть два вида камер: свободная и фиксированная (выбрать предпочтитель-

ную надо в настройках). С первой трудно поймать удобное положение и к управлению придется привыкать. А вот фиксированная камера от третьего лица ограничивает обзор. Хорошо, если есть геймпад — с его помощью управлять легко и удобно.

play

На протяжении нашей длинной прогулки нам то и дело придется разгадывать загадки, заглядывать в шкафчики, пополнять свой инвентарь всякими штуками и находить им потом достойное применение. Загадки и головоломки не очень сложные, часто правильное решение лежит на поверхности. Но из-за большой свободы действий тебе не всегда будет легко выбрать верное направление пути и решение определенной задачи.



Надоедающие путешествия по мирам разбавят схватки и мини-задания на тему «не попасться на глаза тому-то» и «убеждать от того-то». Часть потасовок с противниками мы выполняем в обязательном порядке. Остальных стычек можно избежать, если правильно вести переговоры. Кстати говоря, большинство диалогов не затянута, это радует.

To be continued

Долгая дорога Dreamfall не закончилась, ее продолжению быть. Все из-за слишком запутанного сценария, который к концу истории становится еще большей загадкой, чем в начале. Придется ждать объяснения в следующих частях игры, по другому — никак.

автор/тестер СанСаныч/
Денис Лавриенко



TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PSP
PlayStation



XBOX



TITAN QUEST

Название: Titan Quest

Разработчик: Iron Lore

Издатель: THQ/Buka Entertainment

Жанр: action/RPG

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 1.5 ГГц, 512 Мб,
64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.titanquestgame.com, www.titanquest.ru

ОЦЕНКА:	10+
Графика:	11+
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	9
Сюжет/концепция:	9



Чем только черт не шутит, пока бог спит, — так гласит народная мудрость, а уж она справедлива во все времена. И пока Blizzard поживает на лаврах, баня чигеров в World of Warcraft, другие так и норовят влезть на вершину и усесться на свято место, и без того не пустующее. Ради такого не грех даже выпустить на волю древних титанов, а потом любоваться на грандиозные баталии.

Посмотреть есть на что — главная достопримечательность Titan Quest — это дей-

ствительно замечательная графика, лучшая из того что было и, наверное, из того что будет. Пейзажи прорисованы до мельчайших деталей, волны колышущейся травы, кристально чистые озера и речушки, мрачные своды храмов и катакомб... Красотища, спору нет. Вода отражает все, включая небо, трава расступается во время бега, все объекты в игре отбрасывают тщательно проработанные динамические тени. Вдобавок на модели персонажа отображается все, что на нем надето в данный момент.

В наличии даже продвинутая физическая модель. Так, схло-

потаив критический удар, противник отлетает на несколько метров и падает мешком на землю, но самая прелесть, если бранные останки врезаются в стену и сползают по ней вниз.

Графические красоты сейчас рисовать научились, а игроки к этому уже привыкли. Как отмечают многие обозреватели, уровень реализма просто потрясающий. Да, кентавры, гарпии, медузы выглядят ну просто как живые ☺, очень реалистично.

Поиграв часок-другой, так и хочется воскликнуть: «Здесь аццкий дух, здесь Blizzard пахнет!». А ведь пахнет весьма крепко, и это еще слабо сказано, из всех «титанических» дыр торчат наглые рыжие уши Diablo.

Однако Iron Lore удачно оттолкнулись от гениальных идей мастеров жанра, создав на их основе свои собственные. Но, наверное, лучше обо всем и по порядку.

В начале можно выбрать только пол будущего бойца, имя и цвет туники. Дальше — в бой. Примечательно, что класс персонажа выбирается только при первом повышении уровня. Очков на распределение дают только два, однако каждый из них увеличивает один из атрибутов сразу на несколько единиц. Классы невероятно схожи со своими аналогами в Diablo II: LoD, сами умения тоже не сильно отличаются. В общем и целом многое знакомо до безобразия. Боевые крики, местный аналог некромантии, магия природы, огонь, лед, электричество. Хочешь — качай тупого варвара с двумя мечами, хочешь — снегурочку-сорку, а можно и друида или убийцу.





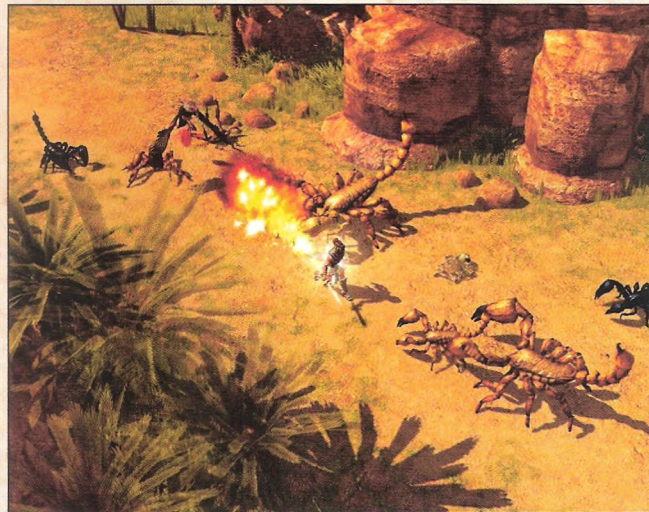
Как ни странно, лучшие показатели урона у воинов, но рулят классы с дистанционной атакой, поскольку обладают большим спектром возможностей для тактических маневров и позиционной игры.

Итак, герой бодро прорубается через толпы мифологической живности, аккуратно собирает вожаемый опыт и полезные в хозяйстве предметы, любит окрестностями. Квесты раздаются в городах или на их окраинах, а выполняются как бы между делом, сами собой. Система премиальных за выполненные задания не претерпела особых изменений.

Конечно же, расписывая прелести hack&slash игр, обязательно следует осветить вопрос шмота. Потому что он решает. С этим делом в Titan Quest все в полном порядке. Вещей сыпется много, но в ос-

новном это обычные «простые» предметы. Все ценное, как ему и положено, надежно охраняется твердолобыми монстрами. Шутники из Iron Lore изменили раскраску предметов, и теперь, к примеру, простые волшебные вещи отображаются желтым цветом, уникальные – зеленым. А ведь все привыкли к иному, и все то золото, что блестит желтым, так сказать, срабатывает выработавшийся с годами игры условный рефлекс. Еще одна хитрость – при подсветке предметов отображаются и все закрытые сундуки. Это весьма кстати, потому что пропустить невзрачный ларец или груды костей не составит большого труда.

Монстры пользуются тем же оружием, что и протагонист, дроп носит толику здравого смысла – со зверей не падает оружие, с огромных чудищ



почти не валяются доспехи и так далее. Хотя вполне возможно, что это просто случайные совпадения, а не замечательные наблюдения. «Прикид» героя всегда соответствует местной моде – в Египте не найти греческих доспехов, в Вавилоне – египетских и так далее. Очень многое было списано с реальных образцов, за что разработчикам отдельное спасибо. Характеристики предметов основаны на системе префиксов и суффиксов. Идентификация не требуется, так что в качестве бонуса герой за бесплатную пользу порталом в город. Но есть одно маленькое «но»: в самых сложных (читай ключевых) местах удрать в город не удастся.

Одно только плохо, и это одно – инвентарь – маленький и не совсем удобный. Тут уже придется малость помучаться.

Однопользовательская кампания в меру сложна, однако дан-

ное утверждение справедливо, скорее, для двух продвинутых уровней сложности. В комплекте с Titan Quest идет мощный и удобный инструмент по созданию собственных сценариев, а это дорогого стоит, тем более при кооперативной игре по сети. А вот что крепко огорчает бывалых «диаблоидов», так это отсутствие ladder'a и хоть какого-то аналога battle.net.

Вполне возможно, ситуация изменится с выходом add-on'a, но самый благоприятный момент уже упущен. Titan Quest воспринимается весьма двояко: с одной стороны, то же второе Diablo, а с другой – многие сочтут эту схожесть за радость. Но это все абсолютно нормально. В любом случае планка качества в жанре action/RPG снова поднята до заоблачных высот, до которых нелегко будет дотянуться даже великим.

Алексей «The Lich» Лещук



Есть вопросы?
ДОЖДИСЬ!



Специальный выпуск *шпиль!*
Все о мобильной связи
vol. 2

УЖЕ В ИЮЛЕ!

Название игры: **Rogue Trooper**Разработчик: **Rebellion**Издатель: **Eidos Interactive / Новый диск**Жанр: **футуристический экшен от синего лица**Минимальные системные требования: **процессор 1,5 ГГц, 256 ОЗУ, видео 64 Мб с шейдерами 1.1, 3 Гб свободного места на HDD**Официальный сайт: **www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper/**

ОЦЕНКА:

9+

Графика:

9-

Геймплей:

от 9

до 10

Управление:

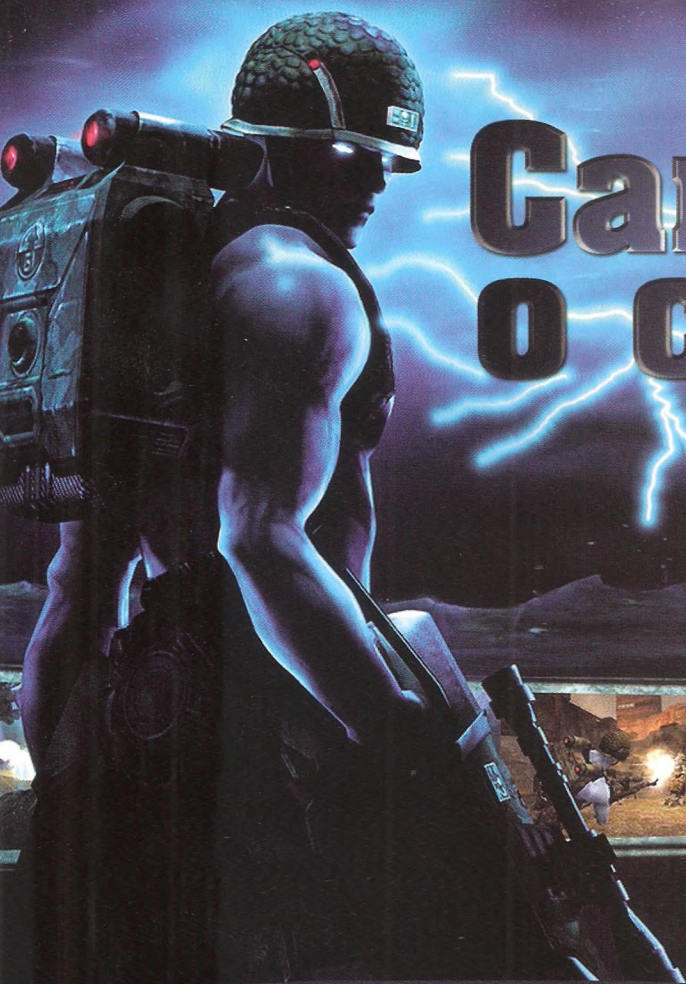
9

Звук:

9+

Сюжет/концепция:

боевые комиксы ☺



ROGUE TROOPER

Сага о спасении



Парадигма война

Север... Юг...

Что им нужно? Материальные ценности? Власть? Или же просто утвердить свой непоколебимый статус завоевателей?

...И даже небо, наше турбулентное небо ополчилось против них...

...И эта черная дыра, разорвавшая небосвод...

Эта история поведаст вам о судьбе четырех неразлучных друзей, которым суждено было стать единой и неделимой

надеждой на спасение планеты Nu Earth.

На протяжении всего их тернистого пути с ними всегда был **Пятый**, в любой момент готовый прийти им на помощь в опасных схватках, не раз выводивший из окружения и спасавший их, когда враги, руководствуясь правилом «Разделяй и властвуй!», пытались разбить нерушимый союз четырех.

Кто этот невидимый оберег? Ответ вас ждет на страницах нашей сегодняшней минисаги.

Рождение

Противники, встретившиеся с ним лицом к лицу, уже никогда никому ничего не расскажут.

Враги называют его Genetic Freak (Генетическое Чудовище), друзья кличут просто Rogue (Плут).

Кого-то нашли в капусте, кого-то принес аист, а будущего героя планеты нашли в 1981 году на страницах английского журнала «2000 AD». Происхождение – генетическая модификация, цвет кожи – синий, характер – авантюрный. Потому именно на войне он нашел себя.

Военная судьба генетически модифицированных солдат незавидна – пушечное мясо, хоть и высшего сорта. Превосходя врага силами и выносливостью, они зачастую оставались на поле боя, сметаемые полчищами злобных поборников славы.

На полях сражений постоянно происходят высадки своих и чужих, всюду гремят взрывы и летают стаи трассирующих пуль в ожесточенных перестрелках, в небе носятся тяжелые летательные аппараты, а зачистку территории проводят наземные орудия.

PC

PS2



XBOX



Эпизод: ...в разгар подготовки к атаке прямо в центр отряда попадает пущенный из зенитки снаряд. Тут же из-под земли вырывается металлический бур, из которого выпрыгивает батальон неприятеля, рассредоточиваясь по территории и прячась за укрытиями...

Война – это постоянно вращающиеся жернова, величественные, жуткие и неповторимые хотя бы потому, что такое **нельзя** повторять.

Военно-полевые будни

История синего плута уместилась в тринадцать основных

жизненных этапов, пролетевших как один миг.

В его горящих глазах читаем: мы – солдаты, борцы за свободу, мы получаем и выполняем приказы от командования, уходим в самоволку, спасаем товарищей.

Однако сам по себе Rogue не смог бы совершить все свои подвиги – по иронии судьбы его погибшие в боях друзья вновь объединились с ним. В снаряжении героя нашлись свободные слоты, открывшие путь к боевой мощи, дружеским советам и удамой болтовне братвы. Личности их красочны, особенно



учитывая их «овеществленность» в микросхеме.

Старина Гуннэр – дока во всем, что касается оружия. Именно благодаря ему, внедренному в боевое РУЖЖо, Rogue зачастую был обязан жизнью. Именно он собрал для синего миротворца богатый арсенал: себя любимого (в одиночку может разбить армию), суровую снайперку, дробовик, стильную ракетницу, салютующий гранатомет и другие чудеса вооружения. А еще гранаты с настраиваемой траекторией плюс спецгранаты, поражающие электронику и вражеские системы, а также

мини-мины для уничтожения важных точечных объектов и много других подвидов пиротехники! А кто, как вы думаете, научил героя элементам ближнего боя и способности вести прицельный огонь из стационарного оружия?

Однако не будем забывать и о трудыге Бэгмана – этот рюкзачный завод способен из всякого найденного лома и мусора производить боеприпасы и медикаменты (а аптечка у нас, между прочим, модная, такую попробуй найти!).

И, наконец, «золотая голова» по имени Хэлм живет в шлеме и чего только не умеет – может

ИНТЕРНЕТ-КАРТКИ

ДЕШЕВШЕ-NET

РАХУНОК ЗБІЛЬШУЄТЬСЯ ВДВІЧІ!*

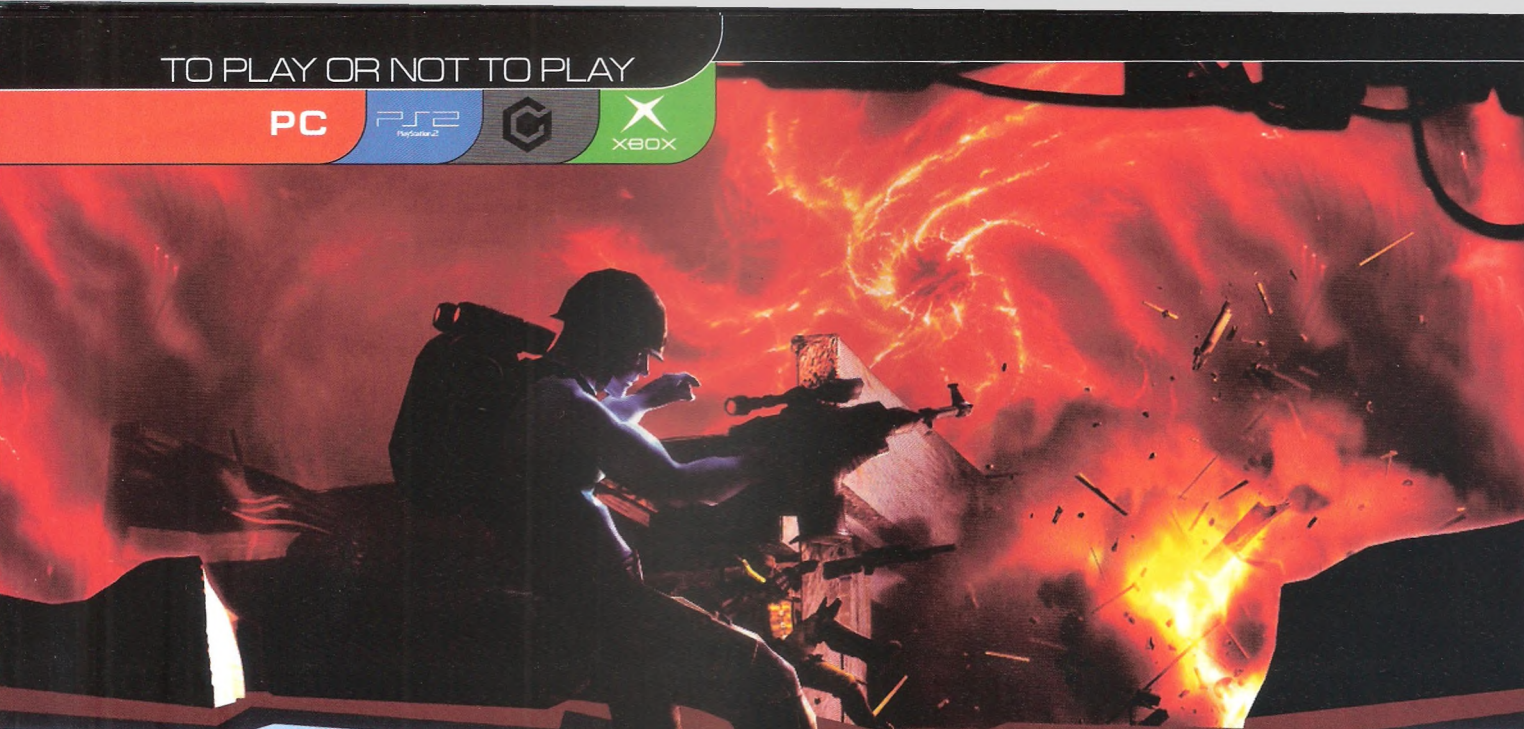
ПРИДБАЙ КАРТКУ ТА ОТРИМАЙ НА РАХУНОК

2 у.о.	↔	4 у.о.
5 у.о.	↔	10 у.о.
10 у.о.	↔	20 у.о.



www.deshevshe.net

* Акція з 20 червня до 31 серпня 2006р.



взломать все что угодно и ловко обвести врага вокруг пальца с помощью проецируемой голограммы. Именно эта штука вместе с глушителем и способностью красться и карабкаться, как наш единомышленник Риддик и сказочный персидский принц, не раз выручали парня, когда нужно было тихонько проскользнуть мимо врагов (stealth совсем не грузит).

Поэтому воевать вместе было не так уныло. Благодаря дружеской помощи, Rogue научился основам тактической стрельбы с нанесением врагу фатального или технического повреждения (взрыв баллона за спиной, заставляющий врагов летать и кувыркаться, иногда бывает более действенным, чем попадание пули в некоторые части тела). Но враг врагу рознь: то, что уокошит мелюзгу, будет до лампочки тяжелому роботу... или летательному аппарату... или укрепленной огневой точке... или гадким летающим шарам... Да и со снайперами разговор особый.

Видели бы вы всадников, которые однажды погнались за нами, когда мы летели на всех парах вперед! Видели бы вы, кто их вез на себе! Но нет, я ни за что не открою вам всех карт игры, ведь вы же и сами собирались навестить эти места. Не так ли?

Надо сказать, враг по-падался, за редким исключением, всё-таки неразумный, хоть и осторожный. Однако злобные ловушки неприятель использовал очень часто.

Иногда нам на помощь приходили друзья, как, например, та барышня!.. (Все четверо хитро улыбнулись ☺)

Однажды (этот момент нашего путешествия мы запомним надолго) нам пришлось поучаствовать в умопомрачительных воздушных боях – приблизительно в середине наших походов.

А какие впечатления оставили те величественные места, в которых мы побывали! Масштабные сооружения экс-мегаполиса, эпохальный военный корабль и громадина, найденная в горах, огромная луна и, конечно же, **НЕБО!** Небо, с которого мы начали свою повесть, небо, которое не может никого оставить равнодушным: сияние, снопы светящихся метеорных змеек и гигантская воронка – вихрь судьбы, таинственная бездна!

Выше облаков...

...прыгнуть нельзя, хоть и попытаться можно.

Наш далекий рассказчик уступил ненадолго место для

того, чтобы осветить еще ряд подробностей, интересующих игрока.

И в первую очередь: в чем же не допрыгнула до облаков эта игра?

Хоть атмосфера игры и великолепна, иногда всё же задумываешься над простотой миссий и далеко не инновационным сценарием. Графика в плане текстур, анимации движений (хромающие в стиле F.E.A.R. солдаты оформлены подробно) и эффектов выглядят красиво (если не обращать внимание на ряд привычных ляпов, особенно в начале игры). Однако движок староват, игры так уже не делают. При этом живость происходящего вокруг сполна компенсирует эти минусы.

Rogue Trooper – смесь футуристической вселенной с элементами cyberpunk, которую мы видели в играх Project: Snowblind, Bet on Soldier, Chrome и многих других, а также идеи усовершенствованных воинов из фильмов вроде «Универсального солдата». Всё это происходит в завораживающей атмосфере непрекращающихся военных действий в стиле Call of Duty, Battlefield, Battlefront и прочих масштабных воен-

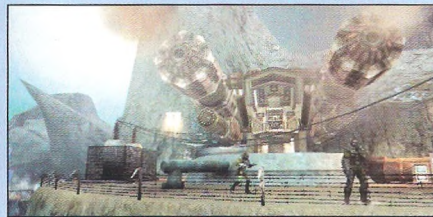
ных экшен. Именно ощущение того, что вокруг постоянно что-то шумит и летает туда-сюда, стреляет, взрывается и движется, создает неповторимое обаяние игры. Звук также не отстает от жизни – панорама военных действий и постоянный развеселый треп братвы, рассказанной по слотам снаряжения, дают в итоге бодрый результат, резво марширующий под бравые мелодии. Потому, быстро пройдя это небольшое приключение, не успеваешь заскучать от перечисленных минусов.

Еще в игре есть мультиплеер, который, может, и не заставит игроков бросить полюбившиеся CS, Q3-4, UT, однако попробовать его всё же рекомендуем, вдруг понравится!

Rogue Trooper еще найдет немало поклонников, которые будут доказывать противникам игры, «почему Володька сбрил усы»!

P. S. Ну что, дорогие читатели? Вы догадались, кто же тот Пятый, о котором я говорил в начале? Ребята, это же вы, игроки! Вы бережно ведете квартет смельчаков тернистым путем к победе, за что вам большое спасибо.

=Napalm=



JAVA-ІГРИ **ВСЬОГО ЗА 9 ГРН** **SMS З КОДОМ НА НОМЕР 7900**

НОВИНКА!

SMS BOX

Признався
Здороваясь
Желаю доброго утра
Желаю спокойной ночи
Знакомился
Спаздызвен

00747543

SMS-BOX: vol.1
Коллекция ярких, юмористических SMS-сообщений. Завжди в твоєму мобільному.

НОВИНКА!

SMS BOX

прикорольні SMS vol.1

00747544

SMS-BOX: vol.1
Найкраща колекція SMS-анекдотів, афоризмів, віршів та інших приколів.

SMS BOX

Анекдоти
Пословиці
Объявления/Реклама
Поздравления
Смешные
Пословицы и поговорки

00747412

Дурак Interactive-2
Ваша суперниця стала ще розумнішою та ще сексуальнішою.

00747484

Червона Шапочка
Еротична казка. Запрошує у світ фантазії і розпущених бажань Червоної Шапочки.

00747568

Чарівник ізмаїрського міста
Допоможіть Еллі знайти Гудіна і повернутися додому.

00747547

ДМБ
Головний герой - рядовий ВС РФ. Вже не новобранець, але й до дембеля не дослужився...

00747468

Капітан Блад
Піратський фантасматичний RPG за романом «Одісея капітана Блада».

00747528

Real Formula 1
Ця гра дозволить Вам максимально зануритися в світ швидкості "F1".

00747473

Ball Rush2
Довгоочікуване продовження захопливого і класичного аркада «Ball Rush».

00747439

Alien Shooter
Ви маєте один шанс. І Ви повинні його використати! Доля людства залежить від Вас!

00747385

Governator
Ви керуєте експериментальним роботом-кубоботом, на підземному заводі.

00747442

Faust Revenge
Ти єдиний, хто може закрити Брата Адама і знайти зрадника, який впустив Зло в наш світ.

00747453

Shrek II Adventure
Шрек вирушає у небезпечну подорож, щоб завоювати серце принцеси Фіони.

00747456

Sexetris
Мета з дуже простою - набрати максимальну кількість балів!

00747403

Blind Fury
Маленький Червоний седаник їде до таємничої країни.

00747438

Lines
Одна з найпопулярніших ігор для розвитку логіки.

00747393

Revival
Стратегія у найкращих традиціях всесвітньо відомої "Цивілізації".

00747451

Володар діамантів
Ця логічна гра захопить Вас на довгі місяці!

00747497

Шоколадка
Справжня еротика очікує коли ви з'явитесь. В головній ролі - шоколадна красуня!

00747509

Dream Red
Інтелектуальна гра. Зміст звичних чотирьох шматочків фотографій, красивих жінок.

00747401

Ukrainian Girls Angelika
Ангеліка не залишить тебе байдужим. Її солодке тіло - мрія, будь-якого чоловіка.

hit on

ГІПЕРМАРКЕТ
МОБІЛЬНИХ РОЗВАГ

wap.hiton.com.ua **ТУТ ДЕШЕВШЕ**

від **40 коп.** кольорові заставки
від **1 грн** Анімації
від **4.6 грн** JAVA ІГРИ
від **90 коп.** Мелодії



РОЗПРОДАЖ СТАРИХ ХІТІВ
по **4.6 грн** за JAVA ГРУ

СПРОБУЙ ЗАРАЗ! ВІДПРАВ SMS ЗІ СЛОВОМ Cyber

НА НОМЕР 7500 та поповниш на **2.5 грн**
НА НОМЕР 7900 та поповниш на **9.0 грн**

Збережи отримане SMS, та заходь по ньому до WAP-ГІПЕРМАРКЕТУ

ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ

Motorola: C380, C650, E398, E550, L7, V180, V220, V3, V300, V500, V535, V600, V620, V635, V80, U6, Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6020, 6030, 6060, 6100, 6101, 6170, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610, 6610, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage-QD, Samsung: C100, C110, C210, C200, C225, C230, D410, D500, E100, E330, E340, E350, E360, E600, E610, E630, E700, E710, E720, E760, E800, E820, P400, P510, P700, P730, S300M, X100, X120, X140, X430, X450, X460, X480, X600, X610, X620, X640, X660, Siemens: C65, C66, C67, M65, M66, M68, S55, S56, S58, S60, S61, Sony Ericsson: F500, K500i, K600i, K700, K750, S700, T610, T630, W550, W800, W810, Z200, Z300, Z500, Z520, Z600, Z800. Ігри: Governorator, Дурак Interactive 2, Червона Шапочка, Alien Shooter, Ukrainian Girls Angelika, Blind Fury, Lines, додатково підтримують: LG B2000, B2100, C110, G1800, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, P2300, P2400, F3000, G5600, G7100, Motorola: T720, Nokia: 3510i, 8910i, Siemens: C60, V55, S55, S56, Sony Ericsson: J200, J210, J300, K300. А ігри: Shrek 2 навіки не підтримує. Motorola: C650, V300, V180, V220, Samsung: C100, C110, C200, X100, X120, X140, X200. Sony Ericsson: K700, K750. Ігри: Revival, SMS-Box та Капітан Блад не підтримують. Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 3510, 6100, 6101, 610

TO PLAY OR NOT TO PLAY

PC

PS2
PlayStation 2



XBOX



EPISODES

www.sinepisodes.com

Название: SiN Episodes: Emergence

Жанр: FPS/3D-action

Разработчик: Ritual Entertainment, <http://www.ritual.com/>

Издатель: Valve Software, <http://www.valvesoftware.com/>

Системные требования: процессор с частотой 1,2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб 3D-ускоритель с поддержкой DirectX 9.0c

Рекомендуемые: процессор с частотой 2,5 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб 3D-ускоритель с поддержкой DirectX 9.0c

Сайт игры: <http://www.sinepisodes.com/>

ОЦЕНКА: 8

Геймплей: 7

Графика: 8

Звук: 8

Сложность: не очень высокая, AI подстраивается под игрока

Атмосфера: немного не то

SiN Episodes: Emergence

Серия первая



Согласитесь, сериалы – это великая находка продвинутых людей. История, разбитая на большое количество равных кусочков, подается зрителю не сразу, а последовательно и малыми дозами. Обычно она растянута на неприлично большой период времени, что нетерпеливых людей раздражает. Башковитый читатель или сценарист в душе, конечно же, заведомо знает финал. Но все равно сериалы смотрят все. Одним интересно увидеть подачу сюжета и наблюдать за игрой актеров. Другие же действительно переживают за Катю Пушкареву и бандитов российских криминальных сериалов. А вот моя прапрабабушка так и не дожидаясь до конца Санта-Барбары ☹. Но не будем о грустном.

К чему бы это? Дело в том, дорогой дружище, что сериалы теперь будут не только в виде мыльных опер и интересных, но затянутых историй. Они вселились в компьютерные игры, при том вселились, судя по всему, очень надолго. В сфере разработки игр появилось новое экономически выгодное направление – создание игровых сериалов. Хочешь узнать всю историю до конца – придется купить/скачать/найти все серии, установить их на свой компьютер и пройти. Такой подход выгоден и издателю, и разработчику. Интересно ли это для игрока? Спорный вопрос, ответ на него зависит от того, захочется ли ждать продолжения и как скоро оно появится на свет божий.

Мод, игра или римейк?

Еще одна причина, по которой ругают *SiN Episodes*, – игра в итоге получилась не лучше своего донора *Half-life 2*. Она основана на том же движке, но на фоне «халвы» ничем не выделась (в технологическом отношении). Многие геймеры классифицируют *SiN* как мод к *Half-life 2*. Очень хороший, качественный, продуманный, но все-таки мод, а не полноценная игра. А ведь *Emergence* задумывался не как мод или аддон

и даже не как просто игра, это целый игровой сериал. Все из-за того, что нужно было чуточку серьезней отнестись к созданию игры и хотя бы заменить встречающиеся в некоторых местах текстуры предка – *Half-life 2*.

Напомню, что официально (и неофициально тоже) игра все-таки есть и будет оставаться римейком оригинального шутера *SiN*, который так и не смог стать хитом в 1998 году. Кстати, причиной его малой популярности был раскрученный уже в то время первый *Half-life*.

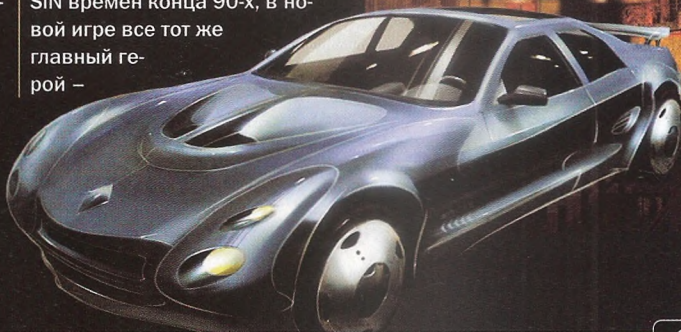
Первое впечатление

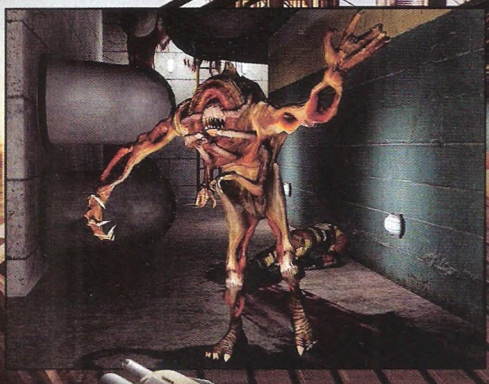
Современная игра, а тем более сериал, должна запомниться чем-то оригинальным и незабываемым, произвести впечатление, оставить отпечаток. В этом отношении *Ritual Entertainment* постаралась на славу, они угодили почти всем.

Главная особенность игры – интерактивность, какой до этого времени свет не видывал. Уйма всяких пультов управления, установок для пополнения жизненных сил, телефонов, дверей с кодовым замком, дисплеев с камерами наблюдения и прочая дребедень. Что примечательно – все оно работает, кнопки нажимаются и что-то делают, экраны что-то показывают. Чувствуется эффект присутствия в этом игровом мире, где ты хоть и немного, но можешь чем-то управлять и на что-то влиять. Добавляют интерактивности прогулки и диалоги с симпатичной рыжей напарницей главного героя – Джессикой Кэннон (*Jessica Cannon*). Правда, некоторые из них уж слишком затянуты.

Сказка о том, как бедняга Джонни искал лекарство от мутагена в корпорации SinTEK

Так же, как и в оригинальной *SiN* времен конца 90-х, в новой игре все тот же главный герой –





дру-
жище
Джон
Блейд (John
Blade). Сюжет
нам подается в виде
воспоминаний Джона
о том, как полуобнажен-
ная девица вколола ему ка-
кую-то гадость (мутаген). К сло-
ву, эти воспоминания очень
понравятся любителям «клуб-
нички». Братишка Джонни
снова будет восстанавливать
справедливость, и в его распо-
ряжении опять всего три типа
оружия. Гранаты не в счет. Что
интересно – всю игру можно
пройти с одним пистолетом.

Хваленый искусственный
интеллект противника, кото-
рый действительно умеет под-
страиваться под способности
игрока, в итоге оказался не
самым лучшим и умным. Все
это из-за малого количества
тупых противников. Куда и как
пойдет монстрик, догадаться
совсем несложно. А то, что
разнообразия врагов слиш-
ком мало – неприятно и воз-
вращает к размышлениям на
тему «мод или игра?». Ко все-
му прочему враги ходят четко
по прописанному программис-
тами пути, таких обычно назы-
вают заскриптованными ис-
кусственными идиотами. Да,
они такие.

Сюжет линейный, но это
не значит, что всю игру
мы пройдем в узких кори-
дорах, разыскивая
виртуальных дят-
лообразных
врагов. Иног-
да придется
и головой ду-
мать. Например,
чтобы пробраться

через ограждения, Джонни
должен притарабанить к нему
бочку с огнеопасной жидко-
стью и сделать по ней пару
выстрелов. Соответственно,
после взрыва ограждения
не станет. Иногда найти путь
к следующей локации будет
сложнее. Джону придется пла-
вать под водой между труба-
ми, выбираясь из лабиринта,
открывать кодовые замки,
справляться с ловушками
и просто искать пути. На
участках порою попадают
секреты с аптечками и бое-
припасами. С противниками
можно справляться не только
силой, поможет здравый
смысл и логика. Зачем долго
и настойчиво убивать врагов,
если можно взорвать рядом
с ними бочку, наполненную
огнеопасной жидкостью?
Или пробить баллон/трубу
с ядовитым газом. Правда,
чтобы пройти дальше, при-
дется перекрыть газ в этой
самой трубе.

Смотрится неплохо... и звучит нормально...

Как бы ни ругали графику,
не глядя в сторону *Half-life 2*,
картинка в *SiN* не хуже, чем
в других современных стре-
лялках. Особенно неплохо
смотрится женский коллектив.
Подача звука также на хоро-
шем уровне и не уступает по-
хожим играм.

Несмотря на сравнительно
небольшие итоговые оценки
(пришлось ров-

няться на всех, в том числе
и на субъективное мнение
знакомых и коллег), игра
очень понравилась. Не в по-
следнюю очередь благодаря
тому, что на многих уровнях
придется подумать, как про-
двигаться дальше. Пусть все
и немного линейно, но раз-
гадывать загадки разработ-
чиков увлекательно. Стре-
лялка из *SiN*, к сожалению
или к счастью, не получи-
лась – это скорее бродилка.
Если в следующих сериях
этого сериала упор будет
сделан именно на поиск
правильного пути и яркие
запоминающиеся пере-
стрелки, а не на затя-
нутость сюжетной
линии и диалогов,
тогда ждем-с!

СанСаныч





28 СЕНТЯБРЯ – 1 ОКТЯБРЯ 2006 г.

**ЕДИНСТВЕННЫЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ
4 МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Выставочный комплекс «Спортивный»
г. Киев, ул. Физкультуры, 1, ст. метро «Республиканский стадион»

ВСЕ ЗНАЮТ, ЗАЧЕМ ОНИ СЮДА ЕДУТ!

ПРИЙТИ И ВЫИГРАТЬ

Нон-стоп чемпионаты по разрабатываемым играм в «Гейм-зонах».
Чемпионат по онлайн-играм.

ИСКУССТВО МАГОВ

Разработчики Украины, России, Франции, Германии, США.

GAMEWORLD В КАРМАНЕ

Разработчики, издатели и продавцы мобильных игр и развлечений.
Чемпионаты по «карманным» играм.

ЦИФРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Ярмарка компьютерной и цифровой техники, аксессуаров, DVD и CD.
Фестиваль компьютерного искусства и моддинга.

**ШОУ-ПАРАД ИГРОВЫХ
И «ЖЕЛЕЗНЫХ» ПРЕМЬЕР**

НОН-СТОП РОЗЫГРЫШИ!

Саунд-партнер

microlab

feel different

При содействии
выставочной компании **МЕДВІН**

Технологический партнер



Генеральный
радиопартнер
ера
96.0

Медиа-
партнеры

МОЙ
КОМПЬЮТЕР



CHIP

Мир связи

МАНИЯ

СТРАНА
ИГР

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

X3M

K9



НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ББАЛІВ
журнал для студентів

Игры

Hi-Tech

ШПИЛЬ!

ТВ-ПАРК

МИР
ФАНТАСТИКИ

<http://expo.igrograd.ua>

ОРГАНИЗАТОРЫ

Издательский дом
МОЙ
КОМПЬЮТЕР



СООБЩЕСТВО
игровой разработчиков
international game developers association
igda

WCG 2006 – Харьков и Одесса

Осталось два этапа отборов WCG 2006 UA

Еще два города приняли отборочные игры большого чемпионата – украинских отборочных World Cyber Games 2006, генеральным спонсором которого является Samsung Electronics.

1–2 июля, Харьков

Первая столица страны приняла очередной этап отборочных игр, побив, по ходу, рекорд Донецка по числу команд CS – в Харькове зарегистрировалось 37 команд, из них две – несомненные фавориты турнира, обе команды pro100. В первый день турнира до поздней ночи решалась судьба трех путевок в дисциплине CS на финал в Киеве. Результаты показали, что чудес в устоявшихся дисциплинах не бывает.

Counter-Strike

- 1 место – **pro100.Bigline**
- 2 место – **pro100.XADO**
- 3 место – **Exotic**

Все три команды получают путевку в финальную часть чемпионата.

В отборочных по «варику» все было не так просто – сыграла свою роль когорта «пришельцев»: на отборы приехали сильные крымчане и отец из Киева – DWC-vc. Но вопреки прогнозам многих экспертов, первое место занял местный игрок. А прошедшие по лузерам легионеры дрались за вторую путевку: за третье место в WarCraft давали только памятные призы.

WarCraft

- 1 место – **PcS*t Snake** – квота на финал
- 2 место – **KerchNET.Moonman** – квота на финал WCG
- 3 место – **DWC-vc**

А вот в «старике» в борьбе за одну из двух квот победил

приезжий – столичный гастролер ALF.

StarCraft

- 1 место – **uG-ALF-vc** – квота на финал
- 2 место – **MalchikSpalchik** – квота на финал
- 3 место – **Cool Gamer [ScF]**

Небольшая интрига появилась в отборочных по FIFA 2006: сильнейший игрок Blood немало напугал своих поклонников, проиграв в финале виннеров Reef и попав в лузера. Но, пройдя Ласуню, он все же прошел в финальную часть турнира, выиграв для спокойствия в суперфинальной игре у своего обидчика – Reef'a.

FIFA

- 1 место – **Eq-Blood.state21** – квота на финал
- 2 место – **state21.Reef** – квота на финал
- 3 место – **Lasunya**

Если в номинации FIFA было немного участников – всего 16 игроков, то с Need for Speed произошел конфуз... Знали бы мы – зарегистрировались бы в Харькове на NFS: на отборочные пришел только один игрок. Смешно, но он занял все первые места и заполучил обе квоты. Куда девать вторую квоту, оргкомитет соревнований определит в ближайшее время.

Need for Speed

- **A3xKing** – квота на финал

Одесса, 8–9 июля

Сложным оказался турнир для трех фаворитов в номинации WarCraft в Одессе. Фав, Фокс и Крейзи – каждый из них заслуживал победы и квоты в финальную часть соревнований. Но для Одессы было выделено всего два билета на финал по War-



Все претенденты и участники (а также победители) со своими призами и наградами за участие в номинации Need for Speed на отборочных в Харькове

Craft. Слабейшим или менее удачливым оказался победитель недавнего UA Crafters Cup Fav.

WarCraft

- 1 место – **Crazy** – квота на финал
- 2 место – **es4x.FoX** – квота на финал
- 3 место – **Fav**

Сразиться в «старик» в Одессе пришло всего 9 человек. И, как и ожидалось, лишних среди них не было. Две квоты выиграли заслуженные бойцы.

StarCraft

- 1 место – **White-Ra[ЛКИ]** – квота на финал
- 2 место – **k7.Scooter** – квота на финал
- 3 место – **uG.MannerToss**

В номинации Counter-Strike ничего особо потрясающего не произошло, зато он определил, кто получит две путевки в финальную часть соревнований.

Counter-Strike

- 1 место – **DELTA** – квота на финал
- 2 место – **AK** – квота на финал
- 3 место – **team ХерсоН**

Одесские футболисты не порадовали посещаемостью – всего в отборах по FIFA 2006 участвовало 13 человек, причем два из них – сильные киевляне. Судьба двух первых мест и, соответственно, двух квот решилась следующим образом:

FIFA 2006

- 1 место – **Angar18.Miha** – квота на финал
- 2 место – **FAFA.Killer** – квота на финал
- 3 место – **schutski**

Еще меньше собралось в Одессе гонщиков – всего 6 человек. Возможно, причиной плохой посещаемости отборочных стало осознание слабыми игроками мизерности их шансов пройти в финал, из-за чего они и не приходят попытать счастья. Но, как бы там ни было, из двух квот одну получил один из сильнейших гонщиков Украины – NMAD.

Need for Speed

- 1 место – **SMOKExRA** – квота на финал
- 2 место – **USSRxV_NMAD** – квота на финал
- 3 место – **EARLFroST**

Фото с сайта Gamelnside.com

ESWC:

Со скрипом по просторам Франции

К сожалению, приходится начинать обзор игр наших киберспортсменов с фразы «к сожалению». Но, к сожалению, ничего другого сказать не получится. Насожалелись? Перейдем к фактам.

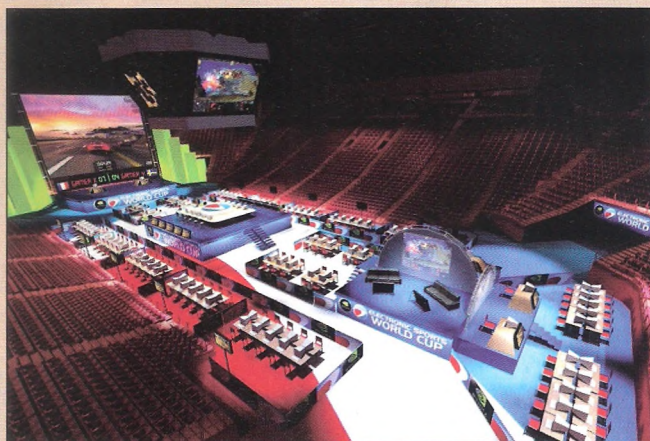
Итак, на финальную часть ESWC 2006 были отобраны «best of the best of the best», причем «с отличием». По Quake 4 нашу страну представил Hunter – топовый игрок Украины. По Warcraft – конечно же Hot. «Контра» – естественно, A-Gaming. Новая для нас TrackMania – и та была прикрыта отцом по имени Vido. Все было красиво и почтенно, и должно было так же и кончиться. Но череда нескладух наложилась свой отпечаток на путешествие наших во Францию.

Сначала появились проблемы с визами во Францию,

которые, слава Богу, были быстро решены, и в Париж отправилась команда наших бойцов вместе с организатором Sprutik'ом, главным болельщиком SalvadorLimonес и Мисс WCG, а по совместительству менеджером A-Gaming Аней «MIU» Даниляк. Но по прилету обнаружилось, что, согласно новому правилу, постоянная виза Vido уже недействительна из-за того, что он не посещал Германию, открывшую визу, более полугода. Vido был депортирован...

Это не сломило дух нашей сборной, и ребята в более-менее спокойном настроении отправились завоевывать Францию.

Проиграв командам NiP и Astralis, не вышла из группы A-Gaming. Соперники, что и говорить, сильные, и именно это помешало нашим пройти в финальную часть турнира. Очень



сильные шведы и финны стали для нас стеной, похоронившей надежды Украины на игры за какие-то места в номинации Counter-Strike.

С тремя победами, одним проигрышем и двумя ничьими Hot заставил поволноваться своих соперников и, придя к концу группового турнира с одинаковым количеством очков с двумя другими геймерами, стал причиной переигровки игр этих игроков. В итоге с двумя победами он вышел в финальную часть турнира. Здесь у него на пути встали уже другие игроки, один из которых – тот самый Grubby. Так закончился путь Hot'a к вершинам ESWC. В целом его выступление можно на-

звать весьма неплохим вообще и лучшим, если оценивать остальные игры украинских спортсменов.

В группе с Hunter'ом оказался топовый игрок мирового рейтинга – русский Cooler. Нет, чуда не произошло, и Hunter не вышел из группы, уступив Cooler'у и голландцу Rufus'у.

Сыграли наши довольно интересно, были моменты провала, были моменты триумфа, но, как и в случае с футбольной сборной Украины, надо отдать должное организаторам турнира в Украине и нашим спортсменам, которые показали, что есть такая страна – Украина. И что мы умеем не только проигрывать, но и побеждать.

Турнир: KARPATY Summer Cup 2006

Дисциплины: FIFA 06

Место проведения: Украина, Львов, пр. Черноволы, 101, компьютерный клуб C-Club

Дата: 19 августа 2006 года

Призовой фонд: 3000 гривен

KARPATY CUP SPRING 2006



На финале **World Cyber Games 2006 UA** игра **FIFA 06** не заканчивается! 19 августа 2006 года в компьютерном клубе **C-Club** (Львов, пр. Черноволы, 101) пойдет первый всеукраинский турнир по FIFA 2006 под эгидой футбольного клуба «Карпаты» при поддержке журнала «Шпиль».

Как и реальный футбол, виртуальный в своей сущности тоже «игра ошибки». И кто его знает, возможно, именно тебе суждено поставить на полку летний кубок ФК «Карпаты»! Не упустите свой шанс!

Стоимость участия:

20 грн с игрока

Расписание:

Регистрация – 9:00

Жеребьевка и начало игр – 10:00

Призовой фонд:

- 1 место – 1000 грн + кубок + грамота
- 2 место – 750 грн + грамота
- 3 место – 500 грн + грамота

- 4 место – 250 грн + грамота
- 5–6 места – 150 грн
- 7–8 места – 100 грн

Правила проведения турнира аналогичны правилам проведения WCG (www.wcg.com.ua)

По вопросам, касающимся турнира, обращайтесь:

e-mail: blind_sniper@mail.ru

стучитесь в ICQ: 238160854

Для заказа
105336 ИГРЫ
отправьте SMS с кодом
заказа на номер

На нашем сайте:
- 2000 мелодий
- 4000 картинок
- 500 роликов
- 700 игр

www.
LOGI-TMO
com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

Видео-камасутра

Для заказа видео отправьте SMS с кодом заказа на номер 108700
Для телефонов, поддерживающих видео

ВНИМАНИЕ! НОВИНКА!
такого вы еще не видели!

18+



3D Настоящая Камасутра 6100390603

Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E550, E770, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V360, V361, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6111, 6125, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6265, 6266, 6270, 6280, 6282, 6630, 6680, 6681, 6682, 7370, 8800, N70, N91, SonyEricsson D750, F500, J300, K300, K500, K506, K508, K508i, K510, K600i, K608, K610i, K700i, K750, K790i, K800i, S700, S700i, S710, W600i, W800, W300i, W550, W600i, W800i, W810i, W900, Z530i, Z800

Первая в мире полностью трехмерная анимированная Камасутра от Olaya-RME подарит вас в мир сексуальной реальности. Вы можете выбирать из 27 самых популярных поз.

Мировой футбол 2006 6100402603

Футбольная лихорадка начинается! Загрузи на свой мобильник игру "Мировой футбол-2006" и прими участие в отборочных матчах и в чемпионате с настоящими командами и ведущими игроками мира! Играй за любимую команду и выбей других фаворитов из чемпионата.

Особенности: - несколько режимов: одиночные дружеские матчи, чемпионат, тренировка штрафных и пенальти - реальные игроки и команды чемпионата мира 2006 - выбор стратегии перед каждым матчем - 2 уровня сложности игры



Код ДаВинчи - Поиск Начинается 6100405603

Наперегонки со временем - откройте величайший заговор в истории человечества в динамичной приключенческой игре Код ДаВинчи: Поиск начинается. Играйте роль Роберта Лангдона или Софи Неве в расследовании тайны Кода Да Винчи. Гонка через множество ошеломляющих локаций, нахождение ключей и разгадка головоломок: все это встречается на каждом шагу. Изометрический вид "сверху - вниз" обеспечивает удобный обзор происходящего и максимальный контроль при решении головоломок.

Alcatel OT 556 LG G7100, U8100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8180, U8200, U8330, U8360, U8380 Motorola A1000, A335, C385, C650, C975, C980, E1000, E398, E770, RAZR V3x, V1050, V220, V300, V360, V500, V550, V600, V80, V975, V980 Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6108, 6111, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6260, 6270, 6280, 6580, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N90, Panasonic VS3, X400, X60, X701 Samsung D500, D600, E300, E310, E330, E350, E600, E700, E710, E720, E800, E810, E820, E860, E860i, P510, Z105, Z107, Z110i, Z130, Z500, Z550 Siemens C65, CL75, CV65, CX65, CX70, M65, M680, S55, S65, S65i, SL55 SonyEricsson F500i, J300i, K300i, K500i, K600i, K608i, K700i, K750i, S700i, T610, T616, T618, T628, T630, T637, V600i, V800, W550, W800i, Z1010, Z520i, Z600, Z608, Z800

Девочки клуба 911: Вид сзади 6100411603

Попки! Попки! Попки!!! Ты видел когда-нибудь стриптизершу сзади? А! Готов! Немедленно скачай на свой телефон этот подарок природы, радость всех мужчин.

Motorola C380, C650, E398, ROKR E1, U6 PEBL, V180, V220, V300, V360, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6108, 6111, 6125, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6265, 6266, 6270, 6280, 6282, 6630, 6680, 6681, 6682, 7370, 8800, N-Gate, N-Gate QD, N70, Samsung C200, C210, D500, D600, D800, D820, E100, E300, E310, E330, E340, E350, E600, E610, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E750, E760, E800, E810, E820, E850, E860, E880, P400, P510, P730, X100, X120, X140, X450, X460, X480, X600, X620, X640, X660, X700, Z510 Siemens C65, C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SX1 SonyEricsson F500i, J300i, K300i, K500i, K600i, K610i, K700i, K750i, K790i, K800i, S700i, T610, T616, T618, T628, T630, T637, V800, W300i, W550, W600i, W800i, W810i, W900, Z520i, Z530i, Z600, Z608, Z800i

Вестерн 6100327603

Эта игра выполнена в стиле вестернов и предлагает вам отправиться на Дикий Запад. Вы играете за легендарного ковбоя Уайта Зипа, которого назначили помощником шерифа.

Пинокио 6100326603

Сюжетная линия полностью совпадает с оригинальным произведением. Приключения Пинокио. Все шестнадцать уровней игры доставят удовольствие игрокам любых возрастов.

Вестерн 6100327603

Эта игра выполнена в стиле вестернов и предлагает вам отправиться на Дикий Запад. Вы играете за легендарного ковбоя Уайта Зипа, которого назначили помощником шерифа.

Судуку 6100324603

Древние думали, что в числах скрыта тайна Вселенной. Насчет этого пока ничего не известно. Но в числах таят тайны и популярность этой игры. Судуку одна из самых популярных игр

Вестерн, Пинокио, Как выжить в офисе: Месть Босса, Судуку, Герои эпохи - Троя, Золотая лихорадка поддерживают телефоны:

Alcatel OT 556, OT 557, OT 735i, OT 756, OT 757 LG C2100, C2200, C3300, C3310, C3320, F2000, U8110, U8130, U8138, U8180, U8330, U8380 Motorola A845, C380, C390, C650, C975, C980, E398, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V360, V400, V500, V505, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V80, V975, V980 Nec E228, E338, E516 Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6108, 6111, 6152, 6155, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91 Sagem myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75, myX-7 Samsung E300, E310 Siemens C72, C75, CFX65, SF65, SX1 SonyEricsson D750i, F500i, K500, K500c, K500i, K506, K508, K600, K700c, K700i, K750, V600i, V800, W600i, W800i, Z1010, Z500, Z500i, Z800

Как выжить в офисе: Месть Босса 6100325603

Рутинная работа в офисе, похоже, подошла к концу. Пососорисавшись с руководством своей фирмы, вы обрели себя. Начальник приказывает вам выполнить невыполнимое задание.

Золотая лихорадка 6100321603

Захватывающая головоломка теперь перенесена на мобильную платформу. Нужно научиться правильно управлять денежными потоками, которые падают вам на голову!

Дополнительно поддерживают: Вестерн Alcatel OT 735 Nokia 7650 Samsung D410, D500, D720, D730, E760, E810, X700, Z300, Z500 Siemens CFX65, CL75 SonyEricsson K700 Пинокио Alcatel OT 735 Nokia 6101, 6102, 6101, 6102, 6235, 6235i, 6255, 7650 Samsung E810 Siemens C65, C75, CFX65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SL75 SonyEricsson J300i, K300, K700, Z600 Как выжить в офисе: Месть Босса Alcatel OT 735 Nokia 6101, 6102, 6101, 6102, 6235, 6235i, 6255, 7650 Samsung D720, D730, E810, X700, Z300, Z500 Siemens C65, C75, CFX65, CL75, CX65, CX70, CX75, M65, S65, S75, SK65, SL65, SL75 SonyEricsson J300i, K300, K700, Z600 Судуку Alcatel OT 735 Nokia6101, 6102, 6101, 6102, 6235, 6235i, 6255, 7650 Samsung D500, D720, D730, E600, E760, E810, X700, Z300, Z500 Siemens C65, C75, CFX65, CL75, CX65, CX70, CX75, M65, S65, S75, SK65, SL65, SL75 SonyEricsson J300i, K300, K700 Герои эпохи - Троя Sagem myZ-55 Samsung D410, D500, D720, D730, E600, E760, E810, X700, Z300, Z500 Siemens C65, C75, CFX65, CL75, CX65, CX70, CX75, M65, S65, S75, SK65, SL65, SL75 SonyEricsson J300i, K300, K700 Золотая лихорадка Alcatel OT 735 Nokia 6101, 6102, 6101, 6102, 6235i, 6255, 7650 Sagem myZ-55 Samsung D410, D500, D720, D730, E600, E760, E810, X700, Z300, Z500 Siemens C65, C75, CFX65, CL75, CX65, CX70, CX75, M65, S65, S75, SK65, SL65, SL75 SonyEricsson J300i, K300, K700

Омницид 6100372603

Омницид или всеобщее уничтожение. Ранним утром десятки наших городов были стерты с лица Земли. Крупнейшие террористические организации мира объединились.

Пирания 6100374603

J2Me-версия сверхпопулярной SMS-игры Пирания. Захватывающая, красочная аркада на морском дне. Еще, всех, кто меньше тебя размером и набивай вес.

Ночной Дозор - Тьма 6100369603

Игра, созданная на основе блокбастера Ночной дозор. Действие происходит в современной Москве. Баланс Света и Тьмы нарушен и только Ночной Дозор может

Омницид, Пирания, Война 2056, Ночной Дозор-Тьма, Ночной дозор-Свет поддерживают телефоны:

Motorola C380, C385, C390, C650, E398, E550, RAZR V3, V180, V186, V188, V220, V300, V330, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V635, V690, V80 Nokia 2650, 2652, 3100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6108, 6120, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gate, N-Gate QD, N70, N91 SonyEricsson F500i, K500, K506, K508, K508i, Z520i

Война 2056 6100376603

War 2056 военная real-time стратегия. Единственная на настоящий момент RTS в стиле ринг. Игрок может воевать за одну из противоборствующих рас.

Ночной дозор - Свет 6100397603

Игра, созданная на основе блокбастера Ночной дозор. Действие происходит в современной Москве. Баланс Света и Тьма нарушен и только Ночной Дозор может

Короли шутов и не только

Легендарная группа «Король и Шут» образовалась в 1988 году в Ленинграде, где в одной из школ одноклассники «Горшок» (Михаил Горшенев), «Поручик» (Александр Щиголев) и «Балу» (Александр Балун) приняли судьбоносное решение играть музыку. Историческая встреча Андрея Князева («Князь») с Михаилом Горшеневым произошла несколькими годами позже. Но все, кто поверил тогда друг в друга, по сей день играют в группе. И вот сегодня легендарный «Князь» согласился пообщаться с нами.

— Андрей, в прессе постоянно появляются сообщения, что ваша группа распалась! Что происходит? Есть ли в этом доля правды?

— Ни малейшей! Мы готовимся к новому альбому и новому туру. Общественность привыкла любые изменения воспринимать буквально и глобально. Просто случайно дали для этого повод. Будем мудрее.

— Тогда расскажи, пожалуйста, с какими проблемами сталкивается группа?

— Реальная жизненная проблема — московские пробки. Это же какой-то кошмар! На машине вместо, допустим, запланированных пяти дел, сделаешь два, а в метро все узнают. Не завидую москвичам. Мы, когда приезжаем на пресс-дни, постоянно сталкиваемся с этой столичной жутью.

— Все ясно. Но все же, сейчас у вас происходят изменения в составе. Как думаешь, может ли это каким-либо образом отразиться на творчестве группы?



– Конечно. Но только в положительную сторону. Любые изменения всегда круче, чем стагнация. Мы сейчас расши-

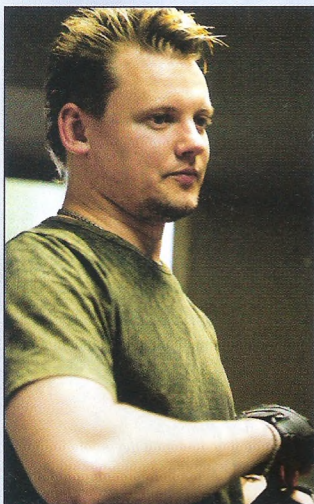
время запишем новый альбом. Мы хотим прислушаться к нашей публике, проанализировать их интересы и тогда



ряем спектр наших музыкальных интересов, двигаемся в направлении улучшения качества звучания и разнообразия аранжировок.

– Когда выбиралось название для группы, было несколько вариантов. Почему остановились именно на этом?

– Все варианты были менее удачными, чем «Король и Шут». Год мы существовали как «Король Шутов». Фонетически менее емкое название, на наш взгляд. И для масс более удобно новое. По звучанию.



– А что с вашими сольными проектами? Планируете продолжать в том же духе? Чем будете радовать нас в ближайшее время?

– Да, будем радовать всех поклонников совместным творчеством, и в ближайшее

выдать что-то соответствующее на-гора.

– Какую музыку сам слушаешь?

– Разную – и панк, и этнику. Ну, как карта ляжет – все по настроению.

– Андрей, расскажи, пожалуйста, про свой самый запомнившийся случай, который произошел во время гастролей?

– Дело было в Ялте. Днем мы, естественно, отправились на пляж. Я пошел кататься на водном мотоцикле, но свободного не оказалось. Ждать не хотелось, а рядом стоял двухместный катамаран. Как только мне удалось прилично отойти от берега, понял, что на этом сооружении скучно, а главное, тяжело плыть. Боковым зрением заметил, что от пирса отправляется большой прогулочный катер. Дает задний ход, а тут я на их пути. Даже моим неопытным, к тому же нетрезвым взглядом было видно, что перспективы ра-

зворота нет, то есть столкновение неизбежно. Они меня тоже заметили. Начали очень «красноречиво» жестикулировать, вертеть пальцами у виска. Всем весело, кроме меня. Понимаю, что нахожусь в дурацком положении, но отступить – значило стать поводом для шуток у тьмы людей. Сделав вид серьезного капитана, поплыл прямо по своему курсу – аккуратно на пути катера. На корабле, кажется, повисла гробовая тишина, все, офонарев, наблюдали, как турист с черепашей скоростью нагло прет навстречу. Но сделать-то ничего не могли. Пришлось им пропустить мое «судно». А чё им, они все равно гуляют!

Но эти передвижения стоили того. Как только я появился перед своими ребятами, вся наша толпа, визжа и радуясь, как дети, поперла на



мою аквариуму. Та, конечно, не выдержав их молодецких тел, перевернулась вместе со мной, доблестным капитаном.

– Весело! Продолжим морскую тему: если бы некая золотая рыбка предложила исполнить самое завет-



ное желание, чего бы попросил?

– Я бы говорил с ней о даре летать посредством своей мысли, а не с помощью каких-то летательных средств.

– И напоследок дай совет нашим читателям: что нужно начинающим музыкантам, чтобы пробиться к славе?

– Нужно свято верить в свои силы, иметь голод к творчеству и развитию!

– Так и будем делать!

Дискография

- «Король и Шут» (1996),
- «Камнем по голове» (1996),
- «Ели мясо мужики» (1999),
- «Акустический альбом» (1999),
- «Собрание» (2000),
- «Герой и злодей» (2000),
- «Как в старой сказке» (2001),
- «Жаль, нет ружья!» (2002),
- «Мертвый анархист» (2003),
- «Бунт на корабле» (2004)





Trinity Blood:

вампиры против... вампиров?

Постапокалиптические миры всегда привлекали взгляды людей, ведь каждому из нас интересно, что же будет после глобальной катастрофы? Возможно, это просто человеческое любопытство, попытка понять, как человечество сможет выжить, оставшись на руинах такого, казалось бы, устоявшегося и привычного мира. Многие писатели, режиссеры и аниматоры развивали эту тему в своих творениях, и напридумывали столько альтернатив для постапокалипсиса, что вряд ли вам удастся прочитать и увидеть их все — всей вашей жизни на это может просто не хватить. Одной из таких интересных вариаций на данную тему является аниме «Trinity Blood», снятое в 2005 году на студии Gonzo.

Предыстория этого аниме довольно проста: японский писатель Сунао Ёсида написал две серии повестей — «Trinity Blood: Reborn on the Mars» и «Trinity Blood: Rage Against the Moons». Повести стали популярными, поэтому, кроме страны Восходящего Солнца, были изданы также



в Корею и Китае. Однако Сунао не суждено было завершить свой труд, он умер в июле 2004 года. Но его близкий друг Ясуи Кентаро решил продолжить работу над написанием следующих повестей этого цикла.

Иллюстрированием историй занимался художник Кудзё Киё, и сериал вдохновил его сделать красивую манга-адаптацию этих произведений. Тем не менее, как это часто



бывает, повесть, манга и аниме-сериал имеют очень существенные различия как по сюжету, так и по концепции. Насколько мне известно, труды Сунао не были переведены на русский и украинский, поэтому, к сожалению, мы не можем постичь идею оригинального произведения.

Сюжет аниме-сериала (24 серии) представляет собой эпический разворот событий: по прошествии девяти веков после Апокалипсиса (а вернее, Третьей мировой войны) от привычной нам географии остались всего лишь Южная

и Восточная Европа, часть Британских островов (государство Альбион), Ближнего Востока и северное побережье Африки. Самыми крупными культурными и научными центрами нового мира стали государство Ватикан (территория



Италии) и Империя Метуселаров (территория Турции и часть Восточной Европы).

Противоречие новообразованных государств выглядит интересно: козырь Альбиона — это обладание технологиями, оставшимися после войны, у Империи Метуселаров все просто — они все вампиры, обладающие, конечно же, большими физическими возможностями, чем люди. Ватикан же, твердый оплот религии и государственности, борется с Империей и вампирами. А Альбион — третья, нейтральная сторона конфликта — пытается сдерживать обе стороны от развязывания очередной масштабной войны. Кстати, слово «Метуселар» объясняется как производная от латинского на-

писания имени самого старого человека, отмеченного в Библии, — Мафусаила. Дело в том, что вампиры Метуселаров живут не в пример дольше людей.

В Ватикане главой является Папа Римский, но он очень молод и практически является марионеткой, за которую борются два кардинала: Катерина Сфорза, создательница и руководительница особого отделения Министерства Иностранных Дел Ватикана, и ее старший брат, кардинал Франческо ди Медичи, глава Министерства Святой Инквизиции. Папа Римский, кстати, приходится им обоим младшим братом. Вот такие политическо-родственные коллизии. Проблема заключается в том, что Катерина пытается наладить контакт с верхушкой власти Империи, а вот Франческо готов их постоянно давить как клопов, безжалостно и неотступно.

Однако все конфликтные ситуации, как вы уже, наверное, догадались, разруливает совсем другой главный персонаж — Авель Найтроуд. Этот Крушик, вампир, пьющий кровь, но исключительно кровь вампиров, решает все





проблемы как гордиев узел – разрубая мечом. По жизни он очень милый священник в очках, которому постоянно хочется нормально покушать, но денег нет; а в напарниках у него – симпатичная монашка (разве может существо-

вать аниме без глазастой девчонки)?

Не знаю, насколько достоверна информация, но говорят, что «Крусник» – это японская интерпретация славянского «крестник». Не знаю, но дизайн персонажей наполнен так любимой японцами христианской символикой. Именно поэтому «Кровь Троицы» постоянно называют помесью Тригана и Хеллсинга. Однако мне кажется, что, несмотря на схожесть, у студии Gonzo в этот раз получилось нечто альтернативное.

Дизайнером персонажей, а также главным аниматором выступила довольно известная Атсуко Накадзима. Она также работала дизайнером персонажей в альтернативных мультфильмах по Ранме1/2, аниме Princess Princess, Mon Colle

Knights (TV), Jewel BEM Hunter Lime (OAV), Haunted Junction (TV), Getbackers (TV), Don't Leave Me Alone, Daisy (TV), Violinist of Hamelin (TV) и почти всех частях серии You're Under Arrest.

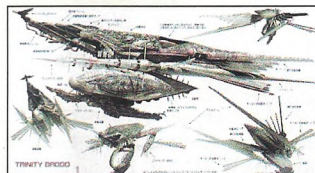
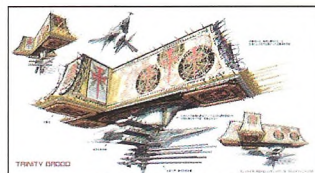
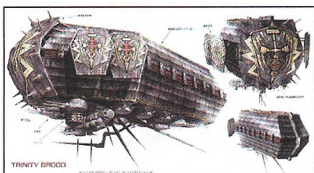
Кроме этого, она работала как главный или ключевой аниматор в проектах: The Super Milk-chan Show (TV), Animation Trinity Blood (TV), Urusei Yatsura (TV), Petite Cossette (OAV), Jin-Roh: The Wolf Brigade (movie), Fatal Fury 2: The New Battle (OAV), Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf (OAV).

Примечательно также музыкальное оформление, в опенинге звучит песня «Dress (BLOODY TRINITY MIX)» популярной в Японии группы BUCK-TICK, которая принадлежит направлению j-rock, а также является одним из лидеров стиля visual-key. В финальной заставке зву-



чит лирическая «Broken Wings» певицы Томоко Тане. Графика и анимация исполнены на хорошем уровне, поэтому, если вы не боитесь погрязнуть в дебрях сюжета и достаточном количестве проходных серий, стоит уделить внимание этому произведению.

Happyness



МА*ЛЕНЬ*К*И*Е
МОБИЛЬНЫЕ
Р*А*Д*О*С*Т*И
ПО ПОДПИСКЕ
06689

свидетельство КВ № 7092 от 21.03.2003 г.

mobile news
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

СТИЛЬНЫЙ МОБИЛЬНЫЙ
КАК ЕГО ВИДЯТ НАШИ ЧИТАТЕЛИ

КАК ВОРУЮТ ТЕЛЕФОНЫ
СПОСОБЫ И МЕТОДЫ ИХ ЗАЩИТЫ

ПАТЬ САМЫХ ЛЕГКИХ МОДЕЛЕЙ

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ
СЕКРЕТЫ ТВОЕГО ТЕЛЕФОНА

ОТКРОВЕННО ОБО ВСЕМ... ГРУППА
GAVANA

ЧТО НАДЕТЬ НА ГОЛОВУ
КАКИЕ НАУШНИКИ ЕСТЬ НА РЫНКЕ

LG KG320, JOT-E260, ALCATEL X670, SAMSUNG SGH-D600, SAMSUNG SGH-D600, SAMSUNG SGH-D600

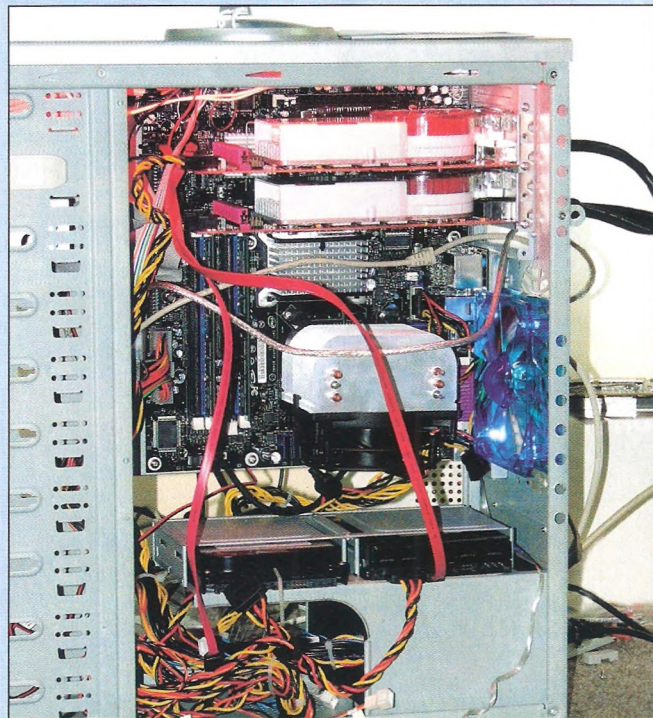
Новый хардвовый идол

AMD Athlon 64 X2 против Intel Core 2 Duo

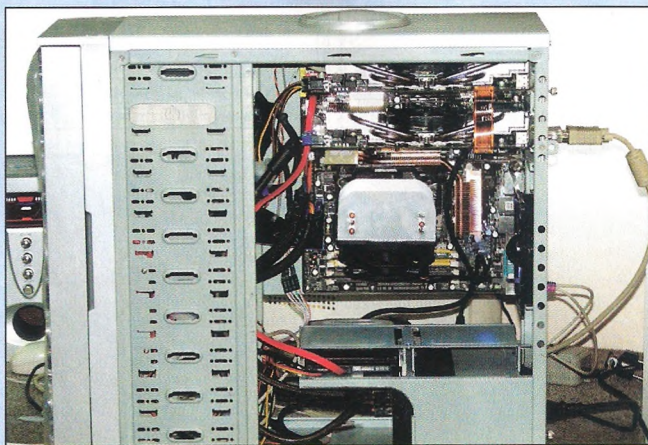
Геймеры бывают разные, и играют они в разные игры. Однако большинство из них объединены тем, что все они играют на ПК. А потому любимый компьютер они воспринимают прежде всего как игровую платформу

и комплектуют его в основном по текущей игровой моде.

В последнее время моду в игровых ПК задают в основном fps'ы. Чем их больше, тем круче компьютер. Скорость, а вернее, тестовые fps'ы, — это железное божество, которому преклоняются все гей-



У системы CrossFire на карточках 1900XTX с охлаждением лучше, так как весь нагретый воздух выбрасывается наружу. И работает эта система быстрее. Недостаток — резкое возрастание энергопотребления под нагрузкой, минимум +300 Вт в наших тестах.



Практически идеальная игровая платформа 7900GTX SLI на процессоре Athlon 64 X2 500+. Плотная упаковка и достаточно горячая из-за того, что видеокарты часть разогретого радиаторами воздуха отбрасывают внутрь корпуса.

меры. Железяка должна быть или самая лучшая, или никакая. Хотя в жизни, конечно, не все покупают самое новое и самое дорогое, но все смотрят на результаты тестов и хотят купить если не лучшую железяку, то хотя бы из семейства абсолютного чемпиона. Поэтому производители этих самых железяк и понимают, что в игровой индустрии ты либо первый, либо труп. Именно из-за этого производители видеокарт с таким остервенением дерутся за абсолютные рекорды в тестах — от этого зависят продажи всего модельного ряда!

Всем остальным показателям отечественный геймер уделяет несравнимо меньше внимания. Прежде всего потому, что оба производителя процессоров и оба производителя видеопроцессоров по скорости шли достаточно близко друг к другу, да и процессоры как-то сильно на fps'ы не влияли. Последние пару лет процессоры от AMD для игроманов представляли чуть больше интереса, и это благодаря тому, что еще с прадедовских времен за ними закрепились слава дешевых (хотя это давно не так). Поэтому именно их на-



ши геймеры в основном и выбирали. Что называется – зачем платить больше, если нет разницы?

Поэтому о процессорах первоначально мы рассказывать не планировали. В последнее время в Украине в свободной продаже наконец появились видеокарты на Radeon X1900XTX и GeForce 7900GTX с 512 Мб памяти. И именно их мы хотели «посостязать» как в одиночном, так и в парном (SLI против CrossFire) разряде. Но тут сильно вмешался процессорный фактор в виде выхода в свет процессоров семейства Conroe, они же Intel Core 2 Duo, и наше тестирование превратилось в тестирование «два в одном». Лидеры в 3D и лидеры в платформах были протестированы нами во всевозможных комбинациях, и это здорово обогатило наш внутренний мир и позволило сделать несколько новых на сегодняшний день выводов, которыми мы и спешим с вами поделится.

Тестируемое железо

Еще до тестирования мы знали, что производители железа не всегда любят друг друга. Налицо два альянса: «Intel и ATI» и «AMD и nVidia». Правда, политика пока не сильно влияет на работоспособность разных вариантов систем.

В нашем тесте из видеокарт на стороне ATI участвуют референсный Radeon X1900XTX 512 Мб и пара видеокарт от ASUS на тех же чипах EAX1900XTX+

EAX1900CROSSFIRE, которые работали в CrossFire.

На стороне nVidia в режиме SLI работали видеокарты 7900GTX 512 Мб, одна от ASUS – EN7900GTX/2DHT/512M, одна от Biostar – VP7903GX52 (на момент тестирования двух одинаковых в Киеве еще не было, но так как обе карточки есть копии референса, то в SLI все работало замечательно). Также в тесте приняла участие двухчиповая видеокарта от пока малоизвестной у нас, но очень популярной у экстрим-геймеров фирмы XFX. Видеокарта GeForce 7950 GX2 представляет собой двухэтажную сборку из двух видеокарт, работающих вместе. Но это не пара SLI в одном конструктиве. Система распознает эту карту как одну двухчиповую, и самое главное – карточке нужен только один PCI-E разъем.

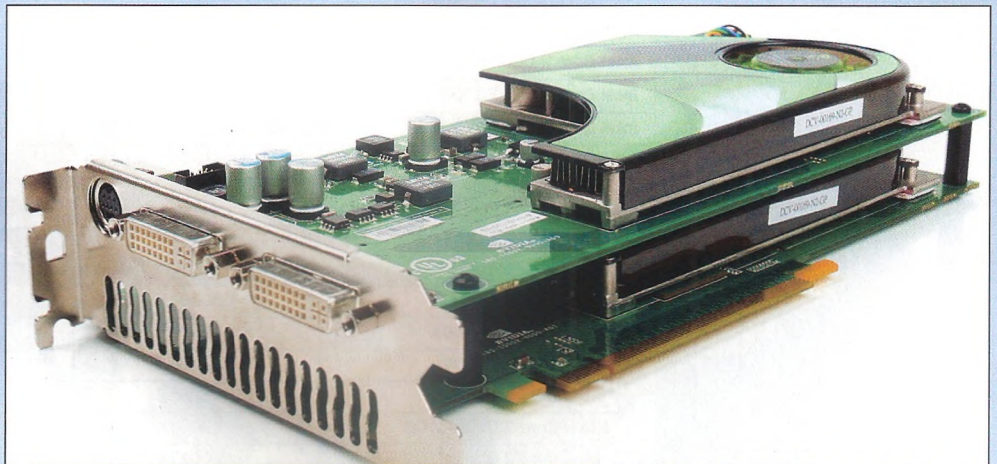


Разнообразия в наш тест добавляют два очень похожих по частотам процессора от разных производителей, это Intel Core 2 Duo E6700 и Athlon 64 X2 5000+. Оба процессора двухъядерные, первый имеет частоту ядер 2,66 ГГц, второй – 2,6 ГГц. Память, используемая в обоих тестовых системах, – DDR2, т. е. новый процессор от AMD базируется на новом сокете AM2.

Общими элементами всех наших тестовых платформ были память DDR2 PC2-667 Hynix, винчестеры Samsung HD 160JJ (160 Гб, 7200 об./мин, 8 Мб) и корпуса AirCool Flamboyant. Корпуса AirCool Flam-

boyant поставляются без БП, поэтому в наших тестах системы запитывались от блока питания SVEN SV-600 с выходной мощностью 560 Вт (пиковая до 30 секунд – 625 Вт).

Процессоры от Intel тестировались на материнской плате Intel D975XBX новой ревизии – 304, которая поддерживает новые процессоры Conroe. Охлаждали их кулеры Arctic-Cooling Freezer 7 Pro, посаженные на термоинтерфейс Coolaboratory Liquid Pro (новая «штука», используемая вместо обычной термопасты, называемая «жидкий металл»).



Самая быстрая одиночная видеокарта на сегодня – XFX GeForce 7950 GX2 M520 1GB DDR3 Extreme Edition. Разогнать ее, правда, уже не получится, как и модернизировать систему охлаждения. Слишком плотно скомпонована и под нагрузкой шумит сильнее остальных.

Тестирование графических подсистем в 3Dmark05

Платформа	Видеосистема	3Dmark05
Athlon 64 X2 5000+	7900GTX	10769
Athlon 64 X2 5000+	1900XTX	11095
Athlon 64 X2 5000+	7950 GX2	12512
Athlon 64 X2 5000+	SLI	13332
Intel Core 2 Duo E6700	7900GTX	11343
Intel Core 2 Duo E6700	1900XTX	12298
Intel Core 2 Duo E6700	7950 GX2	14345
Intel Core 2 Duo E6700	CrossFire	15255

Процессоры от AMD тестировались на материнской плате ASUS M2N32-SLI Deluxe. Охлаждали их кулеры Arctic-Cooling Freezer 64 Pro, тоже посаженные на термоинтерфейс Coollaboratory Liquid Pro.

3Dmark

На сегодняшний день оценки тестов 3Dmark являются самыми массовыми критериями производительности видеокарт, поэтому мы тоже начнем с них. Для начала, чтобы оценить уровень тестируемых систем, напомним, что карточки среднего уровня, такие как GeForce 6600GT или Radeon 1600 XT показывают в 3Dmark 2005 около 3700 и 4800 баллов соответственно. Ниже мы приводим результаты нашего тестирования в 3Dmark 2005 (параметры по умолчанию). Под SLI подразумевается двухкарточное решение на основе GeForce 7900GTX-512M6, а под CrossFire – двухкарточное решение на Radeon 1900XTX 512 M6.

Все системы перешагнули пока-

затель в 10 000 поугаев! Мало того, оценку в 14 345 баллов для решения E6700+XFX7950 можно считать абсолютным рекордом Украины для решения с одной видеокартой (правда, с двумя чипами), а оценку в 15 255 баллов для решения E6700+ Crossfire 1900XTX можно считать абсолютным рекордом Украины для решения с двумя видеокартами.

Что же касается эффективности двухкарточных решений, то и SLI, и CrossFire дали прибавку в производительности по сравнению с однокартным решением в 24 %. Для удвоенной цены графической подсистемы показатель скромный. Может, что-то изменится в более тяжелом 3Dmark 2006? Напомним, карточка среднего уровня Radeon 1600 XT в этом тесте показывает около 2 300 баллов.

В тесте 3Dmark 2006 SLI и Crossfire дали прибавку

Тестирование графических подсистем в 3Dmark06

Платформа	Видеосистема	3Dmark06
Athlon 64 X2 5000+	7900GTX	6039
Athlon 64 X2 5000+	1900XTX	5602
Athlon 64 X2 5000+	7950 GX2	8396
Athlon 64 X2 5000+	SLI	8530
Intel Core 2 Duo E6700	7900GTX	6303
Intel Core 2 Duo E6700	1900XTX	6795
Intel Core 2 Duo E6700	7950 GX2	8443
Intel Core 2 Duo E6700	CrossFire	9710

Тестирование графических подсистем в игре FarCry

Платформа	Видеосистема	FarCry 1024x768	FarCry 1600x1200
Athlon 64 X2 5000+	7900GTX	71	54
Athlon 64 X2 5000+	1900XTX	72	55
Athlon 64 X2 5000+	7950 GX2	71	73
Athlon 64 X2 5000+	SLI	71	72
Intel Core 2 Duo E6700	7900GTX	103	99
Intel Core 2 Duo E6700	1900XTX	106	100
Intel Core 2 Duo E6700	7950 GX2	105	101
Intel Core 2 Duo E6700	CrossFire	110	107



Пока верстался этот номер, мы уже успели попробовать процессор от Intel поновее. Один из результатов – на фото. Но об этом – в следующий раз.

в производительности по сравнению с однокартным решением в 41 и 43 % соответственно. Это уже значительно более оправданная цифра, если вспомнить о стоимости таких решений.

F.E.A.R и Far Cry

При всей своей популярности тесты 3Dmark – это все-таки не настоящая игровая нагрузка. Как наши сверхмощные графические подсистемы ведут себя в настоящих играх, мы проверяли в F.E.A.R и Far Cry. Ниже приведены результаты тестирования для этих игр в двух разрешениях. Так как тестируются топовые системы, то естественно, что никаких

компромиссов с качеством изображения не было. Все настройки в играх были установлены по максимуму.

В последнее время за уровень нормальной играбельности системы принимается уровень в 60 fps. Исследования показали, что дальнейшее увеличение частоты прорисовки экрана большинством пользователей просто не ощущается. В игре Far Cry при разрешении 1024x768 все наши системы оказались играбельными даже с максимальными установками качества. А вот что касается разрешения 1600x1200, то тут играбельны все системы на процессоре Core 2 Duo E6700. На платформе конкурента однокартные решения и от ATI и от nVidia уровень в 60 fps не вытягивают.

В игре F.E.A.R. уже такой большой разницы между платформами нет. И Core 2 Duo E6700, и Athlon 64 X2 5000+ работают практически одинаково. Зато явно заметно, что видеокарты от ATI эту игрушку не любят. Radeon 1900XTX в паре с Athlon 64 X2 5000+ не преодолел планку в 60 fps



Тестирование графических подсистем в игре F.E.A.R.

Платформа	Видеосистема	F.E.A.R. 1024x768	F.E.A.R. 1600x1200
Athlon 64 X2 5000+	7900GTX	118	72
Athlon 64 X2 5000+	1900XTX	88	50
Athlon 64 X2 5000+	7950 GX2	117	105
Athlon 64 X2 5000+	SLI	122	112
Intel Core 2 Duo E6700	7900GTX	132	72
Intel Core 2 Duo E6700	1900XTX	100	63
Intel Core 2 Duo E6700	7950 GX2	136	109
Intel Core 2 Duo E6700	CrossFire	101	98

при разрешении 1600x1200. К тому же одна карточка GeForce 7950 GX2 отработала значительно быстрее, чем даже CrossFire.

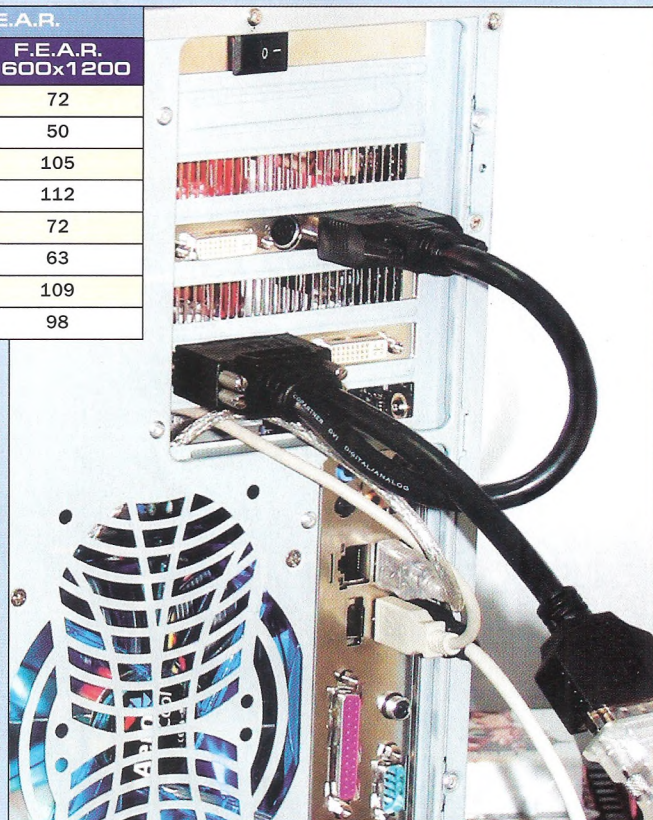
Правильные новинки

Несмотря на то что GeForce 7900GTX и Radeon X1900XTX являются топовыми карточками, их производительности едва хватает при игре с установками качества по максимуму. При этом заметно, что GeForce 7900GTX на слабой платформе работает быстрее. Хотя в абсолютном зачете явно вырывается вперед комбинация Intel+ATI. Вообще на новой Intel платформе быстрее работают все видеокарты, причем значительно быстрее. Так что если нужна профи/игровая платформа, то выбор однозначно в пользу Core 2 Duo. Он быстрее, экономичнее, не требует под себя нового сокета и в некоторых случаях не требует новой материнки. Огромный плюс – разгоняемость. Наш процессор с частотой 2,66 ГГц мы легко догнали до 3,19 ГГц, и при этом

производительность выросла практически линейно.

Что касается графики, то GeForce 7950 GX2 – однозначно наш выбор. На момент тестирования она стоила в Киеве \$ 670, это не намного больше, чем стоят топовые видеокарты 7900GTX, зато по производительности практически не уступает SLI-решению на тех же 7900GTX. Причем ей нужен только один слот PCI-E, поэтому поставить ее можно на любую материнку. Чуть позже (драйвера пока не готовы) пару таких карт можно будет объединять в SLI, так что долгая жизнь этому решению обеспечена.

Николай Железняк



Соединение двух видеокарт в CrossFire производится внешним кабелем, который выглядит грубо и непривычно. Зато объединять можно разные видеокарты, что снимает проблему поиска «близнеца» для комплекта.

Редакция выражает благодарность компаниям, оказавшим нам помощь в проведении данного тестирования:

- Компанию **МТИ** (www.mti.ua) – за предоставленные материнку MSI K9N SLI Platinum и видеокарты ASUS EAX1900XTX и ASUS EAX1900CROSSFIRE;
- Компанию **COMPASS** (www.compass.com.ua, www.delfics.com) за предоставленную видеокарту Biostar VP7903GX52;
- Компанию **TechnoPark** (www.technopark.com.ua) за предоставленные материнку ASUS M2N32-SLI Deluxe и видеокарту ASUS EN7900GTX/2DHT/512M;
- Компанию **SVEN** (www.sven.ua) за предоставленные блоки питания Atrix 600PT и SVEN SV-600;
- Компанию **«Юником консалтинг»** (www.unikom.com.ua) за предоставленные кулеры Arctic-Cooling Freezer, термоинтерфейс Coollaboratory Liquid Pro, корпуса AirCool, а также за помощь в сборе и наладке тестовых ПК.

**железные радости
по человеческим ценам**

ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

АКВАКОМ

247-40-20



Для размещения
рекламы в рубрике
«Реальный базар»
звоните
(044) 501-9355



Компьютеры для работы и развлечений
Человеческие цены
Качественные комплектующие
Гарантийное обслуживание

tel (+38 044) 454-08-66
fax (+38 044) 454-08-67
@ 3d@3dsystems.com.ua

Basic Home PC **1560** грн!
Media Home PC **2100** грн!
Extreme Game PC **3200** грн!



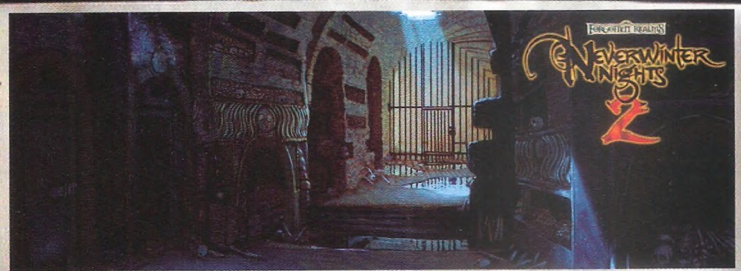
ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ
с доставкой



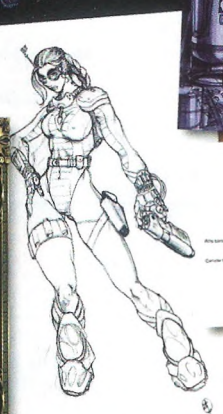
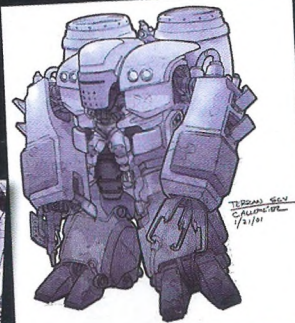
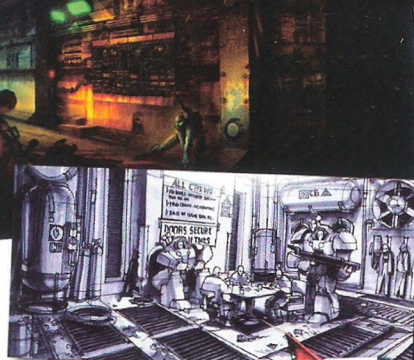
Тел.: +380 (44) 204-7444
+380 (44) 599-6612

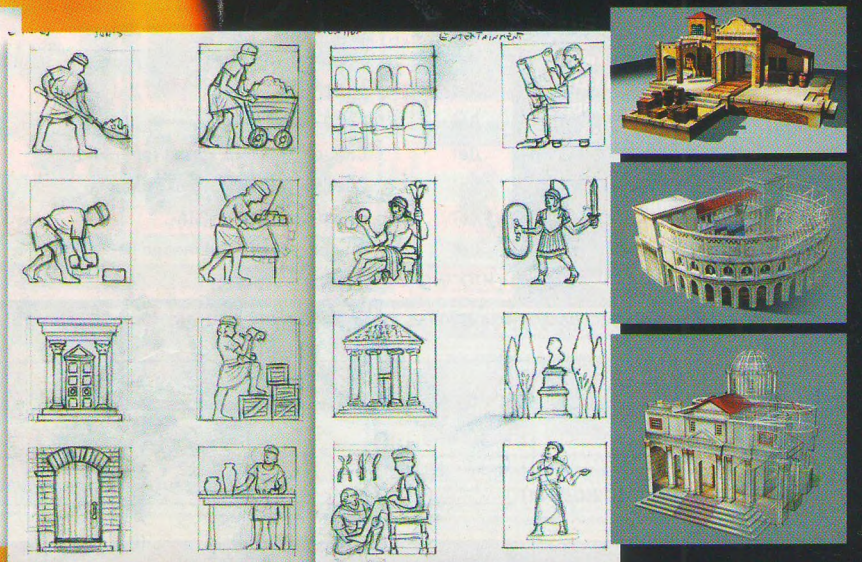
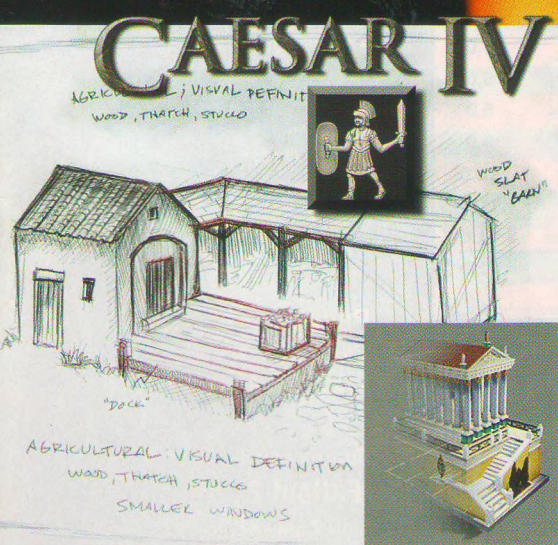
www.pristavki.com.ua
e-mail: info@pristavki.com.ua

Ждите этой осенью!



STAR CRAFT
GHOST







Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2005 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2005 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском				Журнал без диска			
Да!		5	6,0	Да!		5	4,80
Да!		6	6,0	Да!		6	4,80
Да!		7	6,0	Да!		7	4,80
Да!		8	6,0	Да!		8	4,80
Да!		9	7,0	Да!		9	5,0
Да!		10	7,0	Да!		10	5,0
Да!		11	7,0	Да!		11	5,0
Да!		12	7,0	Да!		12	5,0
Да!		Спецвыпуск № 1 «Need for Speed»					11,0
Да!		Спецвыпуск № 2 «Прохождения»					11,0
Да!		Спецвыпуск № 4 «GTA»					11,0
Да!		Спецвыпуск № 6 «Lineage II»					11,0
ИТОГО							

Подписной купон и доставочная карточка действительны до 1 октября 2006 года!

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

На диске
«ШПИЛЬ!» №8
вы найдете:

Демо

- Prey
- King's Quest 3

Патчи

- Titan Quest
- Механоиды II
- Космические рейнджеры 2

Ролики

- XIII век
- NFS: CARBON

Прохождение
Fallout 2
за 17 минут!

Інструкція для абонентів

► **Поліфонічні мелодії:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10659

► **Мономелодії:** для отримання вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10659

► **Приколи від Галустяна:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10899

► **Реалтони (MP3):** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10899

► **Суперзвук:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10659

► **Кольорові зображення:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10659

► **Анімації:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 4455

► **Преміум-ігри:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Java-ігри:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 10899

► **Відеоролики:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Тематичні:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Відеотони:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Відеоролики:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Тематичні:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Відеотони:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Відеоролики:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Тематичні:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Відеотони:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Відеоролики:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

► **Тематичні:** для завантаження вливи в текст SMS-повідомлення з кодом 5599

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відривай SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог VIP. В каталозі ти знайдеш найкращі мелодії, картини, відео, ігри та багато іншого.

Оновлення каталогу — щоденно. Каталог сумісний лише з телефонами, які мають підтримку технології Java та кольоровий екран

* Гарячі пропозиції лише за SMS-повідомленнями. Усі інші тарифні послуги операторів та абонентів WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP

4554



ГОЛОСОВІ ПОСЛУГИ

450 ПОРТАЛ КОХАННЯ

Зателефонуй за номером 450 та отримай масу задоволення

Найсексуальніші дівчата та хлопці розповідають про свої потаємні історії та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичних розповідей, неформального кохання та нетрадиційного сексу

Сервіс працює цілодобово. Тільки для нових клієнтів.

Вартість послуги: 1,60 грн. за 3 хвилини, 4,47 грн. за хвилину ефірного часу (ціна мовлення з ПДВ, без 10%)

511 ЗАМОВЛЕННЯ МЕЛОДІЙ ЗА ДОПОМОГОЮ ДИСПЕТЧЕРА

Дуже простий спосіб отримати мелодію!

Зателефонуй за номером 511 та замов мелодію, яку бажаш отримати!

Сервіс працює цілодобово. Вартість послуги: 7 грн. за 3 хвилини, 1,60 грн. за хвилину розмови. (ціна мовлення з ПДВ, без 10%)

504 ПОРТАЛ СМІХУ

Зателефонуй за номером 504 та отримай море задоволення та сміху!

Анекдоти, приколи, Поздоровлення, Тости, Гороскопи, Пісня у подарунок

Сервіс працює цілодобово. Вартість послуги: 1,60 грн. за 3 хвилини, 2,84 грн. за хвилину ефірного часу. (ціна мовлення з ПДВ, без 10%)

ТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ 5599

1828078 1824278 1818578 1823178

Телефони, що підтримують послугу Тематичні: Nokia 3220, 3230, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6103, 6111, 6112, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

ВІДЕОТОНІ 5599

12000978 12016978 12016678 12017178

Телефони, що підтримують послугу Відеотони: Nokia 3220, 3230, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6103, 6111, 6112, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

ВІДЕОРОЛІКИ 5599

1558478 1558278 1558378 1558878

Телефони, що підтримують послугу Відеоролики: Nokia 3220, 3230, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6103, 6111, 6112, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

ВІДЕОРОЛІКИ 5599

1558478 1558278 1558378 1558878

Телефони, що підтримують послугу Відеоролики: Nokia 3220, 3230, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6103, 6111, 6112, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000

ВІДЕОРОЛІКИ 5599

1558478 1558278 1558378 1558878

Телефони, що підтримують послугу Відеоролики: Nokia 3220, 3230, 5140, 6020, 6021, 6030, 6060, 6101, 6103, 6111, 6112, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 85

просто Magic...

Монітори Samsung.
Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

Надшвидке відтворення всіх кольорів життя

Рекордна швидкість реакції – **2мс!** – тепер стає доступнішою. Нова лінійка рідкокристалічних моніторів **Samsung 731BF/931BF** спроможна відтворити всю багату гаму кольорів життя в його стрімкому русі. Яскравість та природна насиченість кольорів забезпечується небаченим рівнем динамічної контрастності – **2000:1!**



МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгрі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

2ms

2000:1



SyncMaster 731/931BF

SAMSUNG